

# AMIGA *Fever*

Die ultimative Amiga-Zeitschrift

## CD's brennen mit dem Amiga

Großer Vergleichstest Brennersoftware  
Workshop: Wie Sie CD's selbst brennen

Im Test:

- UltraConv 4
- Envoy 3
- PFS 2
- u.v.m.



## Grafik-Power: BVISION-PPC

Interview: Digital Images  
Power-Game-Projekte!







## Wann kommt der Amiga-Frühling?

Nach den langen, dunklen Wintermonaten freut sich auch die Redaktion der Amiga Fever auf den mit großen Schritten herbeieilenden Frühling - ob diese Jahreszeit wohl auch den Software- und Hardwareproduzenten den Taten- und Willensdrang in die Adern treibt? Wir hoffen es sehr, da auch die Entstehung und das Vorhandensein von Produkten ein gutes Heft ausmachen.

Die große positive Resonanz auf die letzte Ausgabe überraschte uns (trotz der unumgänglichen Preiserhöhung und dem Ausfall der 1/99 erhielten wir zahlreiche „weiter so!“-Briefe) und ließ uns trotz des Ausbleibens lang ersehnter und erwarteter Produkte einmal mehr zu Hochform auflaufen. Und so gibt es diesen Monat eine herzlich märzliche, bis an den Seitenrand prall gefüllte Ausgabe: Vom neuen Ultra-Conv 4 über den großen Schwerpunkt dieses Heftes, dem CD-Brennersoftwarevergleich, und dem Bericht von „The Party 1998“ bis hin zum Interview mit Stuart Walker, dem Chef des Spieleherstellers Digital Images, sind wieder einmal alle Themenbereiche vertreten und werden ausführlich behandelt.

Nicht jeden wird alles interessieren, nicht jedem jede Wertung hundertprozentig zusagen, manch zartem Gemüt unser Leserbriefonkel zu bissig sein und manch einer wird sich zum Ausfüllen des Abocoupons animiert fühlen - Ich denke, wir haben auch dieses Mal eine gute Mischung gefunden, die allen etwas für ihren individuellen Geschmack bietet. Doch warum erzähle ich dies eigentlich, da die Leserschaft dieses Heft ja bereits in den Händen hält, kann sie es doch eigentlich auch selber herausfinden - viel Spaß dabei!

Falk Lücke

# AMIGA

fever

## Kommentar zum CyberVision PPC-Test

Auf die doch verhältnismäßig niedrige Wertung der CV PPC in der letzten Ausgabe gab es sehr unterschiedliche Reaktionen. Zum einen fühlten sich viele Leser in ihren Erfahrungen mit der Karte bestätigt. Auf der anderen Seite aber wurde uns vorgeworfen, es sei zu wenig auf die besonderen Fähigkeiten der Karte eingegangen worden. Dazu sei eines gesagt: Wir bewerten die Produkte so, wie sie uns vorliegen. Dazu gehörte auch, dass die Karte nicht sinnvoll zu betreiben war, weil die mitgelieferten Treiber total instabil waren. Dies hat sich zwar mit CyberGraphX Version 4 geändert, nur konnten wir das zu diesem Zeitpunkt nicht mit einbeziehen. Zudem ist zu beachten, dass die CV PPC nach Aussagen der Entwickler von Picasso96 nicht von ihrer Treibersoftware unterstützt werden wird. Die enthaltenen Treiber für die CV PPC müssen somit als fester Bestandteil gewertet werden.

Was die 3D-Fähigkeiten anbelangt, so wurde darauf hingewiesen, dass Unterstützung durch Warp3D schon in Arbeit ist und zu Redaktionsschluss sollte Version 2 dieser Software auch verfügbar sein - mit Unterstützung für den Permedia 2. Wir werden Sie über dieses interessante Thema auch auf dem Laufenden halten. Zum Testzeitpunkt aber standen keinerlei Demonstrationsprogramme zur Verfügung. Wir können etwas, was nicht existiert, nicht positiv bewerten. Sich auf Ankündigungen zu stützen geht an den Bedürfnissen der Leser vorbei, denn diese interessiert in der Regel, was sie zum Zeitpunkt des Tests erhalten, und nicht, was theoretisch in Zukunft möglich sein könnte.

Seit dem Test hat sich allerdings einiges geändert:

Mittlerweile ist die Unterstützung für die Grafikkarte gestiegen (angekündigt für Warp 3D, Tornado 3D), ein stabiler Treiber ist mit CyberGraphX V4 verfügbar, ein Umschalter ist in England bereits erhältlich, das Overlay-Feature durch Emulation über die 3D-Fähigkeiten der Karte wurde in Aussicht gestellt und nach Angaben des Entwicklers der CyberGraphX-Treibersoftware auch bereits teilrealisiert. Unter Einbeziehung dieser neuen Aspekte steigt die Bewertung der CV PPC beträchtlich an, sie würde evtl. sogar über 80% bekommen. Für einige User stellt die CV PPC sicher das Optimum dar, aber in der Regel möchte man seine Grafikkarte nach dem Kauf auch benutzen und nicht erst noch diverse Updates oder gar Umschalter kaufen, die nicht gerade wenig kosten. Es ist nicht akzeptabel, dass ein Hersteller quasi ein nur theoretisch funktionierendes Produkt auf den Markt bringt und andere dafür sorgen müssen, dass es überhaupt benutzbar wird.

Abschließend sei noch einmal darauf hingewiesen, dass wir die Tatsachen aufzeigen wollen und sich unsere Bewertung nicht an Werbeprospekten oder Verpackungen orientiert, um dem potentiellen Käufer die Möglichkeit zu geben, sich ein Bild eines Produktes zu machen - das wird sich auch in Zukunft nicht ändern.







sie haben Wipeout 2097 für den Amiga angekündigt - mehr dazu im Interview ab Seite 42



welche Brennersoftware ist die richtige für Ihre CD's - mehr dazu ab Seite 36



brandaktuell! Die erste Grafikkarte für den A1200 - ab Seite 28 im Test



Mit dem Big Red Adventure geht's zu Ende -  
Wie ist ab Seite 54 nachzulesen



Wie Gravitation zum Kult wurde nachzulesen ab Seite 44

## - Specials -

- + **CD's brennen mit dem Amiga - Workshop Teil 1**  
Die richtige Entscheidung beim Brennerkauf.....Seite 34-35
- + **Interview mit Stewart Walker von Digital Images**  
Mehr von den Wipeout- und SpaceStation-Machern .....Seite 42-43
- + **The Party 8**  
Der Report zu „der“ Party .....Seite 60-61

## - Anwender-Software -

- + **Professional FileSystem 2 - Test**  
Ablösung für FastFileSystem? .....Seite 8-11
- + **CyberGraphX V4 - Test**  
Mehr Power durch neue Grafikkarten-Treiber-Software .....Seite 12-13
- + **UltraConv 4 - Test**  
Grafik-Konvertierung jetzt noch ultimativer? .....Seite 14-15
- + **Turboprint 7 - Test**  
Was bringt die neue Version aus dem Hause IrSee? .....Seite 16-18
- + **Picture Manager Professional 5.5 - Test**  
Schluß mit dem Bilderchaos .....Seite 20-22
- + **Envoy 3 - Test**  
Netzwerke mit Amigas .....Seite 23-25
- + **großer CD-Brennsoftware-Vergleichstest**  
Die richtige Software für die Glitzerscheibe .....Seite 36-40

## - Hardware -

- + **BVision PPC**  
Die erste Grafikkarte speziell für den A1200.....Seite 28-29
- + **IOBlix**  
Die vielbegabte Multi-IO-Karte von RBM.....Seite 30-31

## - Spiele und Demos -

- + **Spiele-Fever - die News**  
Was gibt's neues im Amiga-Spielesektor .....Seite 46-47
- + **Eat the Whistle - Test**  
Kann das Fußball-Spiel von Epic überzeugen? .....Seite 50-51
- + **über Darkage-Software**  
Was ist von Ihnen zu erwarten? .....Seite 48
- + **Hints und Cheats**  
von Deluxe Galaga bis XP8 ist alles dabei .....Seite 52-53
- + **Big Red Adventure - Longplay Teil 2**  
Wie Donna und Doug das Rätsel lösen.....Seite 54-57
- + **Alien 2**  
Der neue Demo-Hit von der Party8.....Seite 58-59

## - Rubriken -

- + **Allgemeine News**  
Wie geht's weiter mit Tornado 3D, was gibt's neues bei Haage&Partner .....Seite 4-6
- + **Kult-Corner**  
Wie entstand das Kult-Spiel Gravity Force? .....Seite 44-45
- + **WebFever**  
Amiga-spezifische-Homepages unter der Lupe .....Seite 26
- + **Mike Rohsoft N-Kater**  
und seine Leserbrief-Ecke .....Seite 62-63
- + **Hermann der User** .....Seite 18
- + **Iconsystem-Erklärung** .....Seite 7
- + **Amiga-Stützpunkte - Ladenlokale auf einen Blick** .....Seite 64-65
- + **Vorschau, Impressum und Inserentenverzeichnis** .....Seite 66





# Amiga Fever News

Auch diesen Monat hat sich wieder einiges getan. Der Amiga kommt langsam wieder ins Gerede bei großen Firmen, das Spiele-Computer-Image nimmt langsam aber sicher ab. Vor Ankündigungen kann sich der Amiga fast gar nicht mehr retten, so viele sind es. Was davon tatsächlich umgesetzt wird, wird sich erst noch herausstellen, aber bis dahin steht in der Amiga Fever - wie immer - natürlich nicht mehr als feststeht...

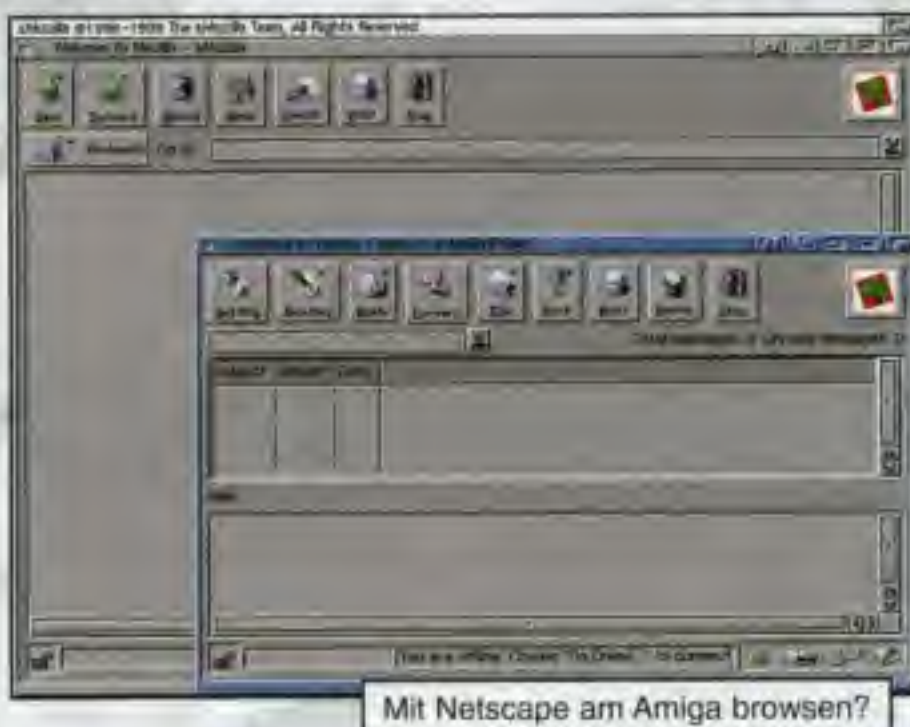
## NETSCAPE FÜR DEN AMIGA?

Gerade ist die Amiga-Umsetzung des alternativen PC-Browsers „Opera“ erst einmal eingefroren worden, da kommt auch schon unerwarteterweise die frohe Kunde, daß Netscape's Communicator 5.0 für die „Freundin“ umgesetzt wird.

Der Sourcecode des bekannten Internet-Pakets ist ja schon seit ein paar Monaten frei verfügbar, allerdings ist er so umfangreich, daß sich bis jetzt niemand an ihn heran getraut hat. Seit dem 1. Januar 1999 hat sich das geändert, die Amiga-Version ist in der Mache. In Anbetracht des Umfangs teilen sich mehrere Teams die Arbeit.

Geplant sind Versionen sowohl für 68k als auch für PowerPC, die Features der Originalversion wie Java, JavaScript, Realaudio-Unterstützung und mehr sollen nach Möglichkeit alle auch in der Umsetzung zur Verfügung stehen. Außerdem werden nicht nur der eigentliche Browser, sondern auch der WYSIWYG-HTML-Editor, der E-Mail-Client und die restlichen Zusatzprogramme konvertiert werden.

Mehr über den aktuellen Zwischenstand gibt's im Internet unter <http://www.thelads.demon.co.uk>.



Mit Netscape am Amiga browsen?

In einem Schreiben an die registrierten Käufer des 3D-Grafikpakets Tornado 3D, das in Deutschland bei Haage & Partner erhältlich ist, kündigt die italienische Software-Schmiede Eyclight einige Neuheiten für 1999 an. So soll der Tornado 3D PowerPack, eine CD mit über 300 MB Daten, vor allem Texturen, Objekte und Projekte enthalten, durch die via HTML-Oberfläche einfach navigiert werden kann. Zudem soll eine Spezialversion von Tornado 3D V2.0 für unter 100 Dollar (etwa 150 DM) den einfachen Einstieg in die 3D-Welt bieten. Auch ein kleineres Update auf V2.1 soll demnächst folgen und registrierten Benutzern kostenlos zur Verfügung stehen. Zudem wird zeitgleich eine überarbeitete Version des Handbuchs angeboten werden. Zurück an die Spitze der Rendering-Plattformen könnte den Amiga die Version 3.0 des Raytra-

cers bringen, die mit sensationellen und so auf dem Amiga noch nie zuvor gesehenen Features aufwarten kann. Hier eine Auflistung der neuen Features, die dem Mailing zu entnehmen waren:

- Bekleidung und Schnüre für weiche Objekt-Animation, die dynamisch errechnet werden und in die Szene eingepaßt werden
- Schaufensterpuppen, männliche, weibliche und Alien-Charaktere, komplett änderbar mit einfachen, evolutionären Parametern um eine unbegrenzte Anzahl von Lebensformen, die schon „geboned“ und für Animationen vorgefertigt sind, zu erstellen.
- „Footed Full Time“ inverse Kinematik für einfache Charakter-Animation
- MeshMapping (ineinandergreifendes Mapping)
- Flüge von mehreren Objekten, besondere Massen-Animation von halbintelligenten Objektgruppen, die fliegen, navigieren oder drängeln. Vermeiden von gegenseitigem Behindern oder Zusammenwirken unter diesen Objekten.
- Nurb-Skulpturen für einfaches „Schneiden“ und „Kleben“ an Objekten
- 3D Sound Tracing, Mikros und Lautsprecher ermöglichen eine Soundwiedergabe und Aufnahme mit vollem Raumklang und Effekten wie Echo und Hall.
- Ton- und Lippen-Synchronisation, ermöglicht eine Definition von Morph-Zielen um eine Lippen-synchronisation zu simulieren und Soundeffekte an Handlungen zu hängen, z.B. Fußschritte und Schwertklang.
- RadMapping, eine weitere, starke „Raummapping-Technologie“, die





extras zur Rendersoftware Tornado 3D

- Strahlen mit Höchstgeschwindigkeit simulieren kann.
- Projekt-Scheduler, um mehrere Projekte, auch auf anderen Rechnern via lokalem Netzwerk, auf einmal zu rendern
- Unterstützung von mehreren Monitoren, also etwa auf einem Monitor das Bild und auf dem anderen die Tools.
- 2D Former, vollkommener, traditioneller 2D Modeller mit adaptitiven Bezierkurven, Tracing-Fähigkeiten und Lofting-Funktion.
- Internes Virtual-Memory, Unterstützung benötigt halben Speicherplatz mit nur minimalem Geschwindigkeitsverlust
- Renderengines, kostenlos weiterverteilbare Render Engines für viele Plattformen (für welche, war dem Schreiben nicht zu entnehmen)
- Schnelleres PowerPC-Rendern dank vollkommener Custom Math-Library.
- SmartApt, Autoerkennung und Optimierung des Codes für den gefundenen Prozessor.
- Noch schnellere CybervisionPPC (Permedia2) Unterstützung.
- Käufer der Tornado3D V2.0 Vollversion können sich Tornado3D V3.0 von Eyelight's Internetseiten kostenlos herunterladen.
- Angekündigt für April 1999

## MAINACTOR BROADCAST WIRD WEITERENTWICKELT

Das bekannte MultiMedia-Tool der Firma MainConcept GbR wird von einem neuen Team weiterentwickelt. Neben den schon bekannten unterstützten

Dateiformaten, auch außerhalb des Amigas, wird es unter anderem vollständigen Support zu AVI, QuickTime aber auch MPEG geben. Weiterhin erwähnenswert sind auch für den Amiga neuere Formate wie YAFFA und XFA. Und auch im Bereich Grafik gibt es Neuheiten, wie aktuellster JPEG-Support, PNG und einige mehr. Die Soundunterstützung soll auch nicht zu kurz kommen und viel benutzerfreundlicher und effektiver als bisher ausfallen.

Als besonderes neues Feature soll es eine komfortable TimeLine zum Composing von Animationen, Grafiken und Musik bzw. Samples geben. Bei den Effektmöglichkeiten stehen die allseits bekannten Wipes oder Zooming, ebenso Morphing und mehr an. Um alles möglichst effizient unter einen Hut zu bringen, ist eine komplett neue Benutzeroberfläche not-

wendig. Es steht allerdings noch nicht fest, ob diese auf einer Eigenentwicklung oder evtl. auf MUI aufbaut. Wer Ideen oder Verbesserungsvorschläge für das Programm hat, kann sich an untenstehende E-Mail-Adresse wenden. Auch Bugreports sind willkommen, es könnte ja sein, daß doch irgendein kleines Programmsegment erhalten bleibt. E-Mail-Info: [mainactor@gmx.net](mailto:mainactor@gmx.net)



## BOXER SOLL KOMMEN

Einem Schreiben von Blittersoft (dem vorgesehenen Vertrieb in England) nach kommt das neue Standard-Motherboard, auf dem sich ein kompletter Amiga wiederfindet, im März 1999 in die Läden. Man darf gespannt sein.



## HAAGE&PARTNER-NEWS

Für NetConnect gibt's jetzt das Service Pack V2.2. Die Änderungen betreffen Genesis (neues Prefs-Layout für NC V2.1-User, neue PPP Features und andere kleinere Änderungen) und Microdot-II (viele Bugfixes, Erneuerungen und Features wie z.B. PGP). Downloadbar auf der Homepage:

<http://www.haage-partner.com/>. H&P bietet ab jetzt die neue 10 MBit Ethernet-Netzwerkkarte



„Netax1200“ an. Sie ist eine PCMCIA-Karte, die für den Amiga 1200 und Amiga 600 konzipiert ist. Sie wird mit einem gedruckten englischen Handbuch, einem T-Verbinder für BNC-Kabel und der Netax-Software geliefert. Die Software besteht aus einem Standard-Device (netax.device), das die Karte zu fast jeder Amiga Netzwerk-Software (Genesis, NetConnect, AmiTCP, Miami) kompatibel macht. Das Device erfüllt auch die SANA-II-Spezifikationen, so daß auch Software wie Envoy eingesetzt werden kann.

Laut Herstellerangaben verbraucht die Karte so gut wie keine CPU-Zeit, weshalb sie sogar an einem A600 mit 68000-Prozessor betrieben werden könnte. Der Preis beläuft sich auf 198 DM.

Für den AmigaWriter sind inzwischen auch Korrekturwörterbücher für die Sprachen Italienisch, Französisch, Schwedisch, Niederländisch, Dänisch und Tschechisch verfügbar. Download:

[www.haage-partner.com/dl\\_aw.htm](http://www.haage-partner.com/dl_aw.htm)

## CHAT- ALTERNATIVE: #AMIGA

Neben dem bekannten IRC-Channel #amigager, dessen Benutzer sich bekanntlich an genaue Regeln zu halten haben, gibt es seit einiger Zeit nun einen Alternativ-Channel zum

Chatten im Internet: #amiga. Zu erreichen ist er über den Server irc.germany.net, Port 6667. Mit zunehmender Bekanntheit wird dieser Channel immer beliebter, vor allem nach 21:00 Uhr.

## OOPS ..

Im üblichen Redaktionsstreß haben sich leider in der letzten Ausgabe ein paar Fehler eingeschlichen. So ist moovid natürlich nur bei Laszlo Torok (Name war nicht richtig angegeben) erhältlich (sonst nirgends) und in dem Kasten zu Fantastic Dreams muß es natürlich jeweils „FantasticDreamsCD“ heißen und nicht „ElasticDreamsCD“. Neukunden dürfte der Kasten ohnehin nicht mehr interessieren, denn Titan Computer hat prompt auf unsere Kritik reagiert und die Option zur Komplettinstallation auf HD in das Installer-Skript aufgenommen.



## PERNAT Hard & Software

e-mail: [pernat@t-online.de](mailto:pernat@t-online.de)

Homepage: <http://www.pernat.de>

An- und Verkauf gebrauchter Hard- und Software  
Amigas, Zubehör, Hardware und Software neu und gebraucht lieferbar!

### Preisbeispiele gebraucht

Amiga 500/600	ab 145,- DM
Amiga 1200	ab 295,- DM
Amiga 2000	ab 245,- DM
Amiga 3000	ab 695,- DM
Amiga 4000	ab 995,- DM
Turbokarten für A1200	ab 125,- DM
Monitore	ab 95,- DM

Lieferung solange Vorrat! Bitte Verfügbarkeit erfragen!

### Preisbeispiele neu

Hama Genlock 292	399,- DM
Infinittv II Tower incl. Netzteil + Tastatur	369,- DM
Scandoubler für alle Amigas	179,- DM
Monitor Diamond 15" Multiscan 30-64KHz	299,- DM
Monitor AOC Spectrum 15" 30-66 KHz	379,- DM
Monitor AOC Spectrum 17" 30-85 KHz	599,- DM
Cyberstorm MK III 060/50 + SCSI	1199,- DM
CybervisionPPC 8MB	399,- DM
BVisionPPC 8MB	369,- DM
Picasso IV + NEMAC IV CD	699,- DM
Catweasel Z II MK 2 incl. Buddha	179,- DM
IDE-Fix Adapter A1200/A4000	99,-/119 DM
IDE-Fix Express	99,- DM
Bundle IDE-Fix 97Adapter + Express	179,- DM
Soundkarte Prelude	389,- DM
Festplatte Seagate 3,2GB IDE 3,5"	279,- DM
CD Rom LW 20-40X	ab 89,- DM

### PPC Boards! alle Modelle lieferbar!

Blizzard 603e	ab 499,- DM
Blizzard 603e +	ab 699,- DM
Cyberstorm 604e	ab 999,- DM

### Games / Software

Myst CD	99,- DM
Final Odyssey CD	79,- DM
On Escape CD	79,- DM
The Shadow of the 3rd Moon CD	79,- DM
Uropa 2 CD	79,- DM
Vulcanology CD (10 Top Games)	79,- DM
Flying High CD/Data Disk	69,-/29,- DM
Sixth Sense Investigations CD/Disk	79,- DM
Pinball Brain Damage CD	59,- DM
Eat The Whistle CD	59,- DM
Gloom 3 (Ultimate Gloom) CD	49,- DM
Super Skidmarks (Ultimate) CD	49,- DM
Nemac IV CD	45,- DM
Blade	59,- DM
Mega Blast	29,- DM
Wet The Sexy Empire CD	99,- DM
Foundation CD	89,- DM
Genetic Species CD	89,- DM
SI Fax	98,- DM
Art Effect	298,- DM
Amiga Writer	149,- DM

Weitere Hard- & Software für Amiga, PC u. Playstation lieferbar!

### Laden + Versand

Schillerstr. 24

72810 Gomaringen

Tel: 07072 / 8510 Fax: 07072 / 8511

\*Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten\*

### Neu

Jetzt auch Hard- & Software  
für Sony Playstation

Händleranfragen erwünscht!



Tel (07451) 5551-10 + 5551-11 • Fax (07451) 555115

## HAPPY NEW YEAR, AMIGA!

### CATWEASEL CONTROLLER



1999 PREISE:

#### 2nd Generation advanced floppy controller

Universal-Controller für Anschluß preiswerter PC-HD Diskettenlaufwerke. Verarbeitet nahezu alle Diskettenformate: Amiga (DD, HD), PC (DD, HD), Atari, Mac (GCR, DD, HD), XTRA HD (2380K pro Disk!), C-64, Atari 800XL, Apple IIe und mehr! HD Disketten bis zu 2,6 mal schneller als herkömmliche Amiga-HD Laufwerke. Software kompatibel mit Shapeshifter, Frodo, CrossDos, CrossMac, Diavolo Backup, PCx, Fusion und allen Amiga OS Programmieren. Anschluß an A1200 Uhrenport oder Einschleifen in A4000 IDE-Port. Bis zu zwei Laufwerke anschließbar. Funktion mit Mitsumi Laufwerken nicht garantiert.

A1200/A4000 Version  
**NUR  
119,- DM**

ZORRO-VERSION:  
BUDDHA + CATWEASEL  
AUF EINER KARTE  
**NUR  
179,- DM**

### IDE-FIX EXPRESS BUNDLE

#### 4-fach high speed IDE Controller mit IDE-fix Softwarelizenz

Bis zu 4 IDE oder Atapi Geräte an A1200 anschließen. Kompatibel mit allen gängigen CD Roms, CD Wechslern, CD Writer, LS120, IDE-Zip, Festplatten größer 4GB, Cache CD Filesystem und CD32 Emulator inbegriffen! Adapter gepuffert und terminiert, Funktion auch mit langem IDE Kabel garantiert! Übertragungsraten weit über 5MB pro Sekunde möglich, einfache Installation auf dem Gayle-Chip des A1200. Absolut stabile Ausführung, Kickstart-Sockel bleiben frei, Uhrenport bleibt zugänglich. Ideal für Tower, problemloser Einbau in Desktop Rechner.



NEW YEAR PREIS:

**NUR  
149,- DM**

### BUDDHA FLASH



Die Neuauflage des erfolgreichen ZorroIDE Controllers.

- Autoboot ab Kick 1.3 • Für Festplatten, auch größer 4GB, Atapi CD Roms, CD Writer CD Wechsler, LS120, IDE-Zip
- Bis zu 4 Geräte, mit Adapter bis zu 8 Geräte
- NEU: Flash Rom 32K
- NEU: LED Anschlüsse
- NEU: Uhrenport wie A1200
- Autoboot auch von LS120 oder Zip.
- Cache CD Filesystem und CD32 Emulator inbegriffen!

KNALLER PREIS:

**NUR  
99,- DM**

### SPECIALS

Graffiti  
**79,- DM**

Kylwalda Bootadapter  
(für alle Catweasel Modelle)  
**29,- DM**

Catweasel für PC  
(ideal für Amiga-Emulatoren)  
**139,- DM**





# Im Test: Professional File System 2

Nie wieder validieren?



Ein Filesystem ist eines der elementaren Bestandteile eines Betriebssystems. Das vor Urzeiten von Commodore eingeführte „Fast File System“ („fast“ im Gegensatz zum vorigen System) war noch nie ein Hit: Langsam, ständig validierend und inzwischen auch an seine Partitionsgrößen-Grenze gestoßen, bot es viele Gründe, ein komplett neues Filesystem zu entwickeln. Heraus kam PFS2, der Nachfolger des bekannten AFS - es sollte noch schneller und vor allem noch sicherer sein. Ob dies alles stimmt, zeigt unser Intensiv-Test.

von Malte Mundt

PFS2 wird auf CD ausgeliefert und wird mit Klick auf ein großes PFS2-Logo installiert - mehr oder weniger. Denn durch Umkopieren einiger Files von CD auf Platte hat man noch kein neues Filesystem. Also schauen wir in die Anleitung, die im AmigaGuide-Format vorliegt. Aha, die eigentliche Arbeit liegt noch vor uns - doch die angesprochenen Features lassen die aus technischen Gründen etwas aufwendigere Installationsprozedur (mehr Infos auch siehe Textkasten) lohnend erscheinen.

## PFS2 installieren

Auf unserem Test-Computer richteten wir zwei Partitionen „IDE0:“ und „BIDE0:“ mit je 20 MB ein, wovon die erste unsere System-Partition darstellte, die zweite zu Backup-Zwecken diente. Nach der Installation von der CD kopierten wir die System-Partition auf die Backup-Partition. Nun richteten wir mittels HD-Toolbox PFS2 im Rigid Disk Block, danach auf der System-Partition, ein. Daraufhin war diese natürlich ersteinmal nicht mehr les-

PFS2 muß über die HD-Toolbox eingebunden werden



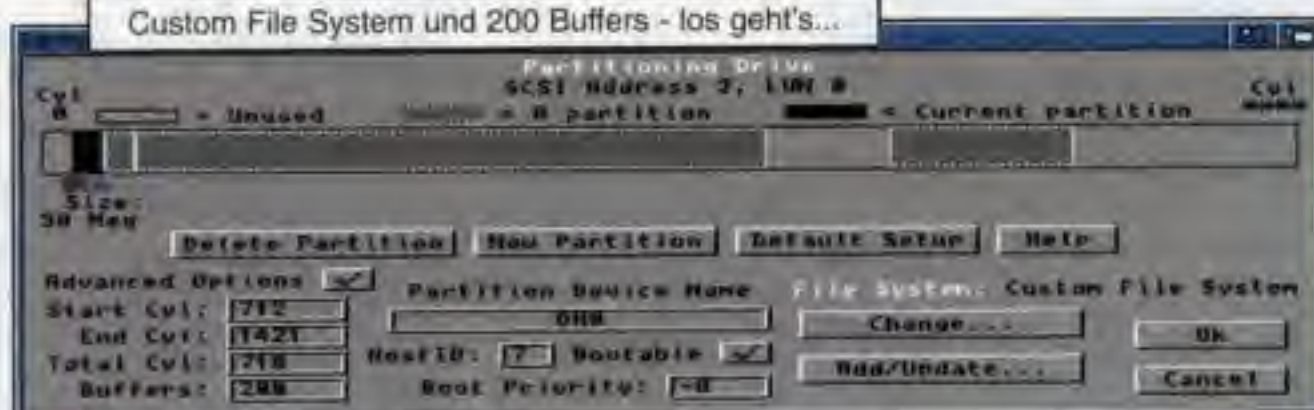
bar. Nach dem Reset, den die HD-Toolbox bei Partitionsmodifikationen automatisch durchführt, booteten wir mittels Early Startup-Menü von der Backup-Partition. Nach dem Booten befand sich, ohne daß man es gemerkt hätte, PFS2 bereits im System - es war ja nach dem Reset automatisch vom RDB gelesen worden. Unsere ehemalige System-Partition initialisierten wir einfach mit dem „Disk formatieren“-Befehl aus dem Menü der Workbench, und nach den Sicherheitsabfragen macht uns ein Requester darauf aufmerksam, daß hier PFS2 am Werke ist. Kurz darauf handelt es sich bei der Partition wieder um eine normal ansprechbare „Dos-Disk“, und wir kopierten die Files von der Backup-Partition zurück, so daß die System-Partition inkl. Startup-Sequence und

alles wieder „ganz die alte“ war - fast. Denn beim nächsten Booten, das übrigens problemlos von der nun als PFS2-Partition im System existierenden „IDE0:“ klappte, war bereits eine merklich höhere Bootgeschwindigkeit festzustellen. „BIDE0:“ beließen wir im Fast File System, um eine direkte Vergleichsmöglichkeit zu haben.

## Maskierter Speicher?

Doch vor einer Geschwindigkeitsmessung wiederholten wir den Installationstest, diesmal jedoch mit zwei je 50 MB großen Partitionen auf unserer SCSI-Platte, die über ein Blizzard-SCSI-Kit an der 1260-TurboKarte hängt. Auch hier verlief alles problemlos, doch beim Booten lächelte uns eine Meldung entgegen: „Warnung: Benutzter Speicher ist nicht mit Mask vereinbar“. Da das Initialisieren der PFS2-Partition nicht klappte, wurde die Anleitung konsultiert, doch die dort vorgeschlagenen Werte behoben den Fehler nicht. Auch auf der PFS2-Homepage waren keinerlei Informationen zu dem Problem zu finden, nur unter „Links“ gibt es eine FAQ

Custom File System und 200 Buffers - los geht's...







## INFOS & TIPS ZUR INSTALLATION VON PFS2

Ein neues Filesystem zu installieren ist nicht so einfach wie beispielsweise ein neues Anwenderprogramm. PFS2 verwaltet die Platte ganz anders als FFS, die FFS-Routinen können dieses Format nicht lesen. Die Folge: Von irgendwoher muß das PFS2 geladen werden, noch bevor überhaupt die Startup-Sequence abgearbeitet werden kann! Dazu muß PFS2 in den „Rigid Disk Block“ installiert werden, der Bereich der Festplatte, der als allererstes gelesen wird. Ist es dort einmal gelandet, kann es noch vor dem eigentlichen Booten geladen werden, so daß anschließend auch von einer PFS2-Partition gebootet werden kann. Die Installation von PFS2 auf dem RDB ist natürlich etwas kompliziert, jedoch in der deutschen Amiga-Guide-Anleitung gut beschrieben. Über die HD-Toolbox wird das Filesystem hinzugefügt. Hält man sich genau an die beschriebenen Schritte, kann nichts schiefgehen. Auch die auftauchenden Begriffe wie „MaxTransfer“ oder „Buffers“ sind für all diejenigen, die sich weniger gut auskennen, in der Anleitung erläutert.

Da PFS2 wie erwähnt vollkommen anders arbeitet als FFS, muß die Partition auch neu initialisiert werden, auf deutsch: Alles was vorher drauf war, ist dann natürlich weg - also vorher eine Kopie anfertigen! Eine Konvertierung von FFS nach PFS2, ohne daß man die Files vorher wegekopieren müßte, wäre auch nicht gerade einfach zu realisieren. Hat man also nur eine kleine Platte und keine Ausweich-Partition, sollte man sich eine zweite toten oder auf Disketten auslagern, was allerdings selbst mit Archivierungsprogrammen umständlich, und bei der merkwürdigen Unzuverlässigkeit gerade von Amiga-Disketten nicht unbedingt ratsam ist. Besser ist da die Auslagerung z.B. über ein Netzwerk, oder man gibt seine Platte einem Bekannten, der sie zur Installation von PFS2 kurzzeitig an seinen Amiga hängt.



(„Frequently Asked Questions“) zu PFS2. Diese finden Sie unter [www.harden.demon.co.uk/](http://www.harden.demon.co.uk/). Dort wird dann auch genau erklärt, wie man zur optimalen „DMA-Mask“ kommt - auch Nicht-Profis können diese dort doch etwas kompliziert klingenden Schritte gehen, vor allem User von Turbokarten mit „MapROM“-Option werden hier Hilfe finden. Falls alles nichts hilft kann der Kunde den Vertrieb von PFS2, die Schatztruhe, um Rat fragen. Eine Rückfrage bei den Entwicklern ergab, daß die „FAQ“ und einige Ergänzungen zu diesem Thema in der nächsten Version enthalten sein werden.

Wer übrigens ebenfalls eine zweite System-Partition zu Backup-Zwecken nutzt, sollte aufpassen: Zum Kopieren der einen Partition auf die andere (wenn sie genau gleich groß sind) funktioniert natürlich nur dann, wenn auch auf der Ziel-Partition PFS2 eingerichtet wurde. Trotzdem Vorsicht: Die Kopie trägt dann nicht den Namen „Copy of...“, sondern exakt den selben wie das Original, wodurch einige Probleme auftreten. Deshalb direkt nach dem Kopieren das Original umbenennen, neu booten und dann die Namen richtig zuweisen!

### Geschwindigkeit!

Um die Geschwindigkeit zu messen, benutzten wir zwei super-simple Scripts, welche jedoch praktischen Anwendungen am nächsten kommen.

```
date
copy work:main/#? to
work:test/ all quiet
date
```

Der Befehl „Date“ gibt einfach Datum und Uhrzeit aus, dann wird eine Riesenmasse Daten kopiert und danach angezeigt, wie spät es jetzt ist. Das zweite Script räumt wieder auf:

```
date
delete work:test/#? all quiet
date
```

Bekanntermaßen braucht ja das FFS auch zum Löschen von Files so seine Zeit. Diese Tests führten wir auf beiden Test-Partitionen durch, auf der IDE- sowie auf der SCSI-Partition (Daten der Platten siehe Kasten). Die Testergebnisse:

Auf der IDE-Platte kopierten wir ca. 3 MB in ein Verzeichnis auf der selben Partition. Während PFS2 nach 18 Sekunden fertig war, brauchte das Original-FFS ganze 32 Sekunden! Auch als wir der FFS-Partition 200 Buffers zuteilten (so viele sind nämlich für PFS2 empfohlen), stieg die Geschwindigkeit lediglich auf 30 Sekunden für die selbe Datenmenge - PFS2 ist hier also fast doppelt so schnell! Beim Löschen bestätigt sich dies: Während das Entfernen des Verzeichnisses unter FFS etwa 4 Sekunden dauerte, war der Vorgang auf der PFS2-Partition bereits nach 2 Sekunden abgeschlossen. Noch deutlicher war der Effekt auf der SCSI-Platte, da diese nicht durch







den alten A1200-IDE-Controller ausgebremst wird: Wir kopierten mittels des ersten Scripts rund 12 MB in ein anderes Verzeichnis auf der selben Partition, unter FFS dauerte dies 80 Sekunden - PFS2 war schon nach 36 Sekunden fertig! Diese enorme Geschwindigkeitssteigerung findet sich hier jedoch nicht beim Löschen wieder: FFS löschte die 12 MB in 10 Sekunden, PFS2 brauchte 9 Sekunden. In einigen weiteren Tests ergab sich, daß insbesondere bei vielen kleinen Files, weniger als bei einem großen, beträchtliche Geschwindigkeitssteigerungen erreicht werden. Offenbar war insbesondere bei der File-Verwaltung noch eine Menge rauszuholen.

Dies zeigt wieder einmal deutlich, was für Leistungen ein und die selbe Hardware an den Tag legt, wenn man sie vernünftig programmiert. Zusätzlich bietet PFS2 noch unterschiedliche Versionen für alle Prozessoren vom 68000 bis 68060 - eine Spezialversion für den PowerPC-Prozessor ist geplant.

Deutlich sticht auch die Tatsache hervor, daß die Performance nicht völlig zusammenbricht, wenn zwei Tasks auf die selbe Partition zugreifen. Kopiert man beispielsweise im Hintergrund eine Menge Files von einer Partition auf eine andere (auf der selben Platte), kann man trotzdem noch wunderbar von einem zweiten Programm aus etwas reinladen - das gewohnte „ärgerliche Rodeln“ auf der Platte (die Köpfe fahren schnell hin und her, da ständig umgeschaltet wird) ist nicht zu hören, die übliche Verlangsamung nicht zu spüren.

Vergleicht man die prozentuale Belegung einer PFS2- mit einer FFS-Partition bei identischem Inhalt,

fällt zunächst auf, daß die Werte nicht identisch sind. Je leerer die PFS2-Partition, desto mehr Platz scheint verloren zu gehen. Man könnte meinen, die deutlich höhere Geschwindigkeit mache dies nötig, jedoch merkt man bald, daß auch die Platzausnutzung bei PFS2 besser ist, denn eine absolut volle Partition kann sogar noch ein paar mehr Daten aufnehmen als eine FFS-Partition gleicher Größe.

wieder, welche Blöcke auf der Platte frei sind, welche nicht und zu welchen Files sie gehören. Wie gesagt - meistens, denn manchmal kommt er aus dem Validieren auch nicht wieder raus, manchmal dauert es eine halbe Ewigkeit. Außerdem: Wurde ein altes File überschrieben, kann es durchaus sein, daß dieses alte File bereits gelöscht wurde, das neue jedoch noch nicht komplett gesavet wurde und somit auch verloren ist.

PFS2 verspricht, Schluß mit diesen

Problemen zu machen. Bei einem Schreibzugriff soll die Platte ständig von einem gültigen Zustand in den nächsten übergehen. Wir kopierten also ein 7 MB großes AVI-File auf unsere FFS-Partition und betätigten mitten drin

den Reset-Button. Ein wildes Validate-Rattern empfing uns beim nächsten Booten, und es dauerte eine Weile, bis er sich „berappelt“ hatte. Nun waren 7 MB weniger frei, die Dateilänge des Files stand aber auf 0 Bytes, und nutzbar war es natürlich auch nicht. Nun dasselbe mit der PFS2-Partition: Wir unterbrachen wieder den Kopiervorgang durch einen Reset, doch nach dem Booten erfolgte wie gewöhnlich - die Platte zeigte genauso viel frei und belegt an wie vorher, ein kaputtes File war nicht zu sehen - und das alles ohne langwieriges Validate!

Als letztes überschrieben wir das File mit einem anderen, dem wir den selben Namen gegeben hatten. Wir wählten „Ersetzen“ und brachen wieder mitten drin ab. Die Folge bei FFS: Nach dem Validate war das alte File weg, das neue unvollständig gespeichert. Bei PFS2 war das neue nach der Unterbrechung verschwunden, das alte war vollständig restaurierbar. Wie? Ganz einfach, PFS bietet nämlich

## DIE TEST-FESTPLATTEN

SCSI-Platte am Blizzard SCSI-Kit:

HP C3725S 6039 mit 2GB

Speed laut SysInfo: 4,2 MB/s

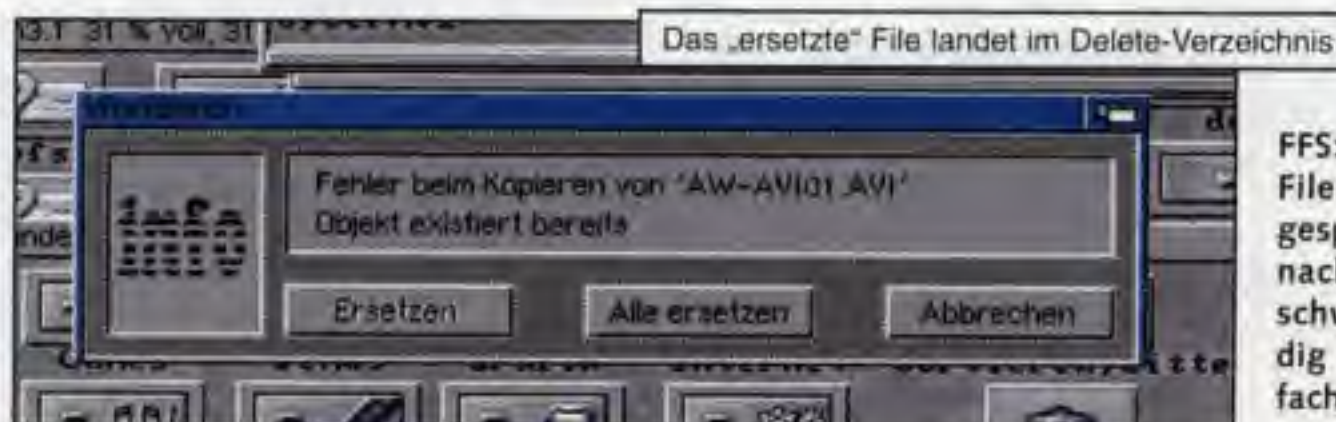
IDE-Platte am internen A1200-IDE-Controller:

Conner Peripherals 6BE7 mit 210 MB

Speed laut SysInfo: 0,7 MB/s (bedingt durch Langsamkeit des Controllers)

## Nie mehr validieren?

Das kennt jeder: Plötzlich, meist nach einem sehr mysteriösen Absturz, hat man eine „nicht gültige“ Partition vor sich. Dies passiert meistens durch ein Programm, daß eine Schreiboperation aus irgendeinem Grund nicht zu Ende bringt - ob es nun abstürzt, der Benutzer mitten drin Reset drückt oder der Strom ausfällt. Beim nächsten Booten versucht der Amiga sein bestes, den Ursprungszustand wieder herzustellen, er „validiert“. Dabei werden alle Files angeschaut, wieviel sie denn wohl belegen, und am Ende weiß das System meistens







Gratis dabei: Das Spiel „Kang Fu“

## Das Delete-Verzeichnis

In dieses versteckte Directory werden alle gelöschten und auch ersetzten Files verschoben, bis zu 30 Stück kann es aufnehmen. Der verbrauchte Platz wird nicht mehr als belegt angezeigt, und erst wenn neue Files die Festplatte so weit auffüllen, daß kein sonstiger freier Platz mehr zur Verfügung steht, werden die Files aus dem Delete-Verzeichnis wirklich überschrieben - das älteste zuerst. So hat man nicht nur die Möglichkeit, überschriebene Files zurückzuholen, sondern auch versehentlich gelöschte, die sonst „richtig weg“ gewesen wären (also nicht in einem Trashcan) zu retten.

## Extra-Features von PFS2

PFS2 bietet desweiteren eine „frühzeitige Problem-Erkennung“, das heißt, sobald PFS2 merkt, daß irgendwas nicht stimmt (Block-Integrität, Überprüfung auf Partitions Grenzen), wird die Partition auf „Read Only“ gesetzt und nun sollte man schleunigst alles abkopieren und die Partition neu formatieren. Leider lassen sich ReOrg und DiskSalv nicht mehr anwenden, da diese das PFS2-Format nicht verstehen, entsprechende Tools sind aber in Vorbereitung. Bis dahin gibt's nur „Diskvalid“, welches bei Problemen begrenzt helfen kann. Die „Rollover-

Files“ dienen zur Sicherung von beliebigen Log-Files, die irgendetwas protokollieren. Sie werden für gewöhnlich immer länger - mit PFS2 kann man dafür sorgen, daß sie, sollten sie eine bestimmte Größe überschreiben, wieder von neuem beginnen. Besonders interessant ist die Möglichkeit, Partitionen größer als 4 GB (maximal sind theoretisch ca. 100 möglich) zu nutzen. PFS2 bietet außerdem noch eine DirectSCSI-

Version, falls ein Gerät nicht „TD64“ (wird für Partitionen größer 1 GB benötigt) unterstützt.

Zusätzlich liegen noch Dokumentationen für Programmierer bei sowie eine PFS2-Variante für Floppy Disks. Nebenbei gibt's noch gratis das Spiel „Kang Fu“ (ein verrücktes Jump'n Run) dazu, welches übrigens auch für 19 DM bei Cool Bits in Köln erhältlich ist.

## Fazit

Bei einem neuen Filesystem rotiert natürlich auch immer das Risiko auf der Platte mit, das noch irgendwo ein Bug drinsteckt. Natürlich wurde PFS2 intensiv getestet, doch sicher nicht so intensiv wie FFS. Letztlich entscheidet hauptsächlich die Zuverlässigkeit eines Filesystems, denn was bringt alle Geschwindigkeit, wenn die Daten leicht verloren gehen können? Doch in unseren Tests und in der mehrwöchigen Laufzeit zeigten sich keinerlei Probleme mit PFS2. Manchmal hört man, das Leute Schwierigkeiten mit PFS2 haben, doch über FFS klagen noch viel mehr. Und sollte es wirklich mal

zum Datenverlust kommen, bietet Great Effects Development einen kostenlosen Datenrettungs-Service - fragen Sie danach mal bei Amiga Inc.! Die hohe Geschwindigkeit und die tollen Zusatzfeatures wie z.B. das Delete-Verzeichnis oder das „nie wieder validieren“ können überzeugen. Und Sicherheitskopien sollte man sowieso immer machen...

**Produktname:** PFS2

**Hersteller:**

**Great Effects Development**

**Erscheinungszeitpunkt:**

**Ende 1998**

**Zu haben bei:**

**Schatztruhe GmbH, Veronika-**

**kastr. 33, 45131 Essen,**

**Tel. 0201/78 87 78**

**Fax 0201/79 84 47**

**E-Mail: stefano@schatztru-**  
**he.de Support-Mailbox:**

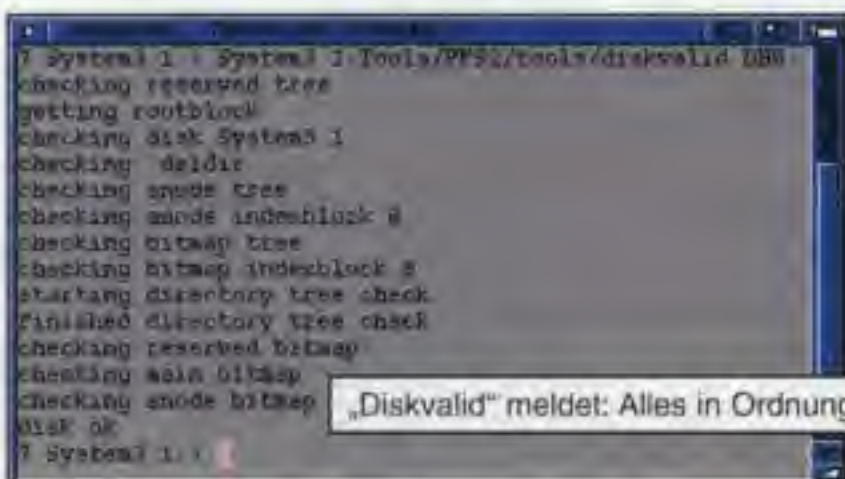
**0208/20 25 09**

**Preis: DM 99,**

**Update von AFS DM 59**

**Alternativen:**

**Smart File System**



„Diskvalid“ meldet: Alles in Ordnung!



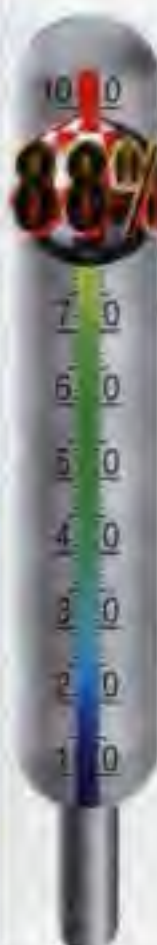
### MINUS

- „DMA-Mask“-Probleme nicht in der Anleitung erläutert
- kein DiskSalv/ReOrg zur Verfügung

X

- PFS2 ist extrem schnell
- nie wieder validieren - Disks sind immer „gültig“
- überschriebene oder gelöschte Files sind nicht endgültig verloren
- keine Performance-Einbrüche, wenn zwei Tasks gleichzeitig auf die Platte zugreifen
- bis auf oben genannten Mangel sehr ausführliche und leicht verständliche Anleitung

### PLUS





# To cyber or not to cyber?

Treiber für Grafik-Karten in neuester Version - mehr Speed und Stabilität?

CyberGraphX ist kürzlich und ziemlich überraschend in der Version 4 erschienen und ist nun bei Schatztruhe als kommerzielle CD erhältlich. Was die neue Version bringt, hat die Amiga Fever für Sie getestet.

von Felix Schwarz

Nachdem CyberGraphX schon früher in der Version 2 der Grafikkarten-Industrie des Amiga neue Impulse gab und endlich eine vernünftige Lösung bot, kam auch bald Version 3, die nahezu alle Grafikkarten unterstützte, die es für den Amiga gibt oder gab. Version 3 war kostenlos downloadbar und wurde von Phase 5 unterstützt und mit deren Karten ausgeliefert. Die Anpassung an neue Grafikkarten wie etwa die Picasso IV ließ aber lange auf sich warten und mit Veröffentlichung von Version 4 spricht die Presseerklärung von Stefan Ossowski's Schatztruhe sogar davon, daß CyberGraphX nahe dem Ende war. Nun ist Version 4 da und jeder kann sie für 49 DM kaufen bzw. für 29 DM updaten. Updateberechtigt sind all diejenigen, die eine Phase 5-Grafikkarte besitzen oder damals, als CyberGraphX noch Shareware war, diese erworben haben. Aber welche Verbesserungen bietet

## FOLGENDE GRAFIK-KARTEN WERDEN UNTERSTÜTZT:

- Picasso II(+) im linear mode (! nicht segmentiert !)
- Picasso IV
- Piccolo Z2/Z3 oder PiccoloSD64
- GVP Spectrum
- RetinaZ3
- Wildfire Inferno
- CyberVision64
- CyberVision64/3D
- CyberVisionPPC

Einstellungen Deluxe mit CGXMode

die neue Version dem Nutzer?

### Speed it up!

Als ersten Punkt nennt Schatztruhe eine wesentlich höhere Darstellungsgeschwindigkeit durch bessere Ausnutzung des VRAM. Und tatsächlich erreicht die CyberVision 64/3D bei 16 Bit eine maximale Darstellungsgeschwindigkeit von 11,9 MB pro Sekunde! Das macht sich vor allem bei Spielen oder Grafikanwendungen, die auf diese Auflösungen zurückgreifen, bemerkbar. Bei der täglichen Arbeit mit der Workbench oder der Textverarbeitung fällt dieser Geschwindigkeitsvorteil allerdings nicht ins Gewicht. Ein absolutes Kontrastergebnis hingegen auf einem 24Bit-Screen: Hier schafft die CV64/3D mit CGX 4, wie auch schon im

CyberVision PPC-Test unter CGX 3, nur 3,6 MB. Ein besonderes Augenmerk lag beim Test auch auf dem Treiber für die CyberVision PPC. Die Testwerte blieben identisch zum CyberVision PPC-Test in der Ausgabe 2/99, dafür war es aber erstmals möglich, diese Karte sinnvoll zu nutzen und in der Tat stürzte der Treiber von



CGX V4 im einwöchigen, intensiven Praxistest kein einziges Mal ab, der von Version 3 hingegen nahezu stündlich. Für Besitzer einer CV PPC lohnt sich das Update auf CGX V4 also auf jeden Fall. Auch das CGX-Mode-Programm wurde verbessert, und so ist es nun direkt möglich, vordefinierte Auflösungen auszuwählen und diese für die Grafikkarte zu über-

## AUFKLÄRUNG: CYBERVISION PPC UND MPEG?

Die von anderer Stelle in die Welt gesetzte Meldung, der Grafikchip auf der CyberVision PPC hätte Hardware MPEG-Support, ist falsch. In den Fragenkatalogen zu CyberGraphX V4 ist nämlich Gegenteiliges zu lesen. Hier wird angegeben, daß die Karte weder Video-Overlay (wir berichteten), noch MPEG-Decoding-Fähigkeiten besitzt.

Über ein komfortables Commodity können jetzt die wichtigsten Einstellungen getroffen werden.







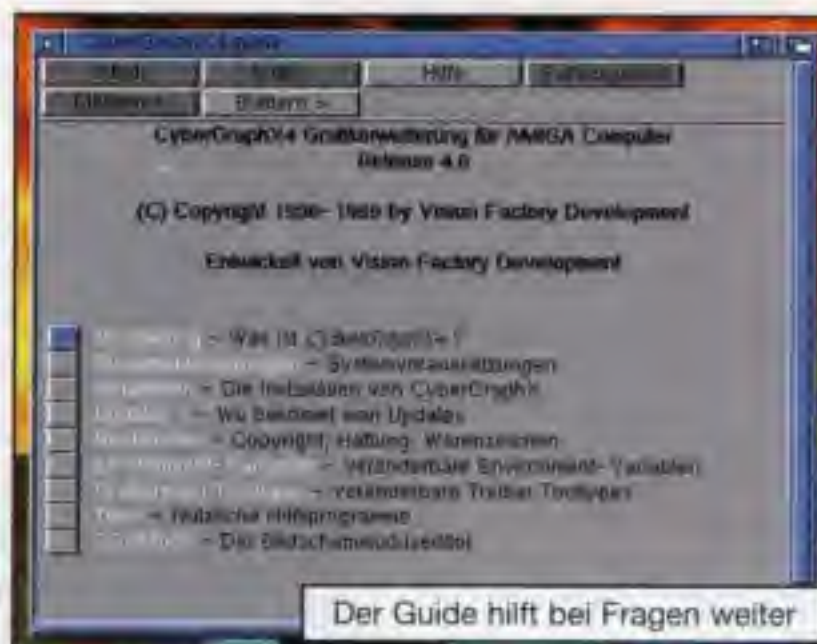
nehmen. Dabei werden auch VESA-Auflösungen unterstützt. Um zu testen, ob die Auflösung auch auf dem eigenen Monitor arbeitet, ist es möglich, ein Testbild erzeugen zu lassen und die Einstellungen in Echtzeit (!) zu ändern.

## Und sonst ?

Neu ist auch ein Commodity, mit dem es möglich ist, die ENV-Variablen der Grafikkarten-Software, die bisher über die Shell zu verändern waren, über eine komfortable Oberfläche einzustellen. Desweiteren kann man hier auch die Merkmale für jeden Grafikkartentreiber einstellen. Dies erweist sich bei der Erstkonfiguration als äußerst hilfreich und zeitsparend. Wer hier an den richtigen Optionen

dreht, hat zudem die Möglichkeit, die Grafikkarte bis an die Grenze auszureizen. Und endlich hat man auch an die User ohne Internet-Anschluß gedacht, denn jetzt liegt eine Dokumentation im AmigaGuide-Format bei, die die meisten Optionen und Fähigkeiten erklärt, und auch diverse, nützliche Tools und Patches sowie die kompletten Entwicklerunterlagen für die CGX-Libraries sind auf der CD enthalten (dies schließt die cgx3dvirgin.library ein). Desweiteren besteht auch die Möglichkeit, ältere CGX-Systeme

„upzudaten“. Es ist also nicht mehr, wie beim „Update“ von V2 auf V3 nötig, alle Dateien per Hand von der Systempartition zu entfernen. Leider wurden hierbei nicht alle alten Dateien aktualisiert - dies betraf etwa das CGX-Mode-Programm. Zum Schluß sei noch erwähnt, daß sich auf der CD auch die Vollversion der Grafiksoftware XiPaint 4.0 befindet, die allerdings keinen realen Nutzwert hat, da sie sehr instabil ist, auch sonst starke Mängel aufweist und nicht sehr systemkonform erscheint (welches Programm zeichnet sonst Linien über mehrere Fenster hinweg?).



Abschließend läßt sich aber sagen, daß sich die Anschaffung der CD für die meisten Grafikkartenbesitzer lohnen dürfte, insbesondere für Besitzer einer CyberVision PPC, denn die Arbeit mit derselben beginnt erst dann, Spaß zu machen.

## Zu haben bei:

**Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH**  
Veronikastraße 33  
45131 Essen

**Preis: 49 DM für Vollversion, 29 DM für ein Update**

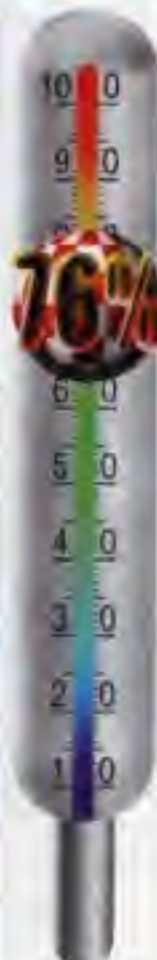
## CYBERGRAPHX V4

### MINUS

- Update-Routinen noch nicht ganz ausgereift
- nicht überall Geschwindigkeitszuwächse

- endlich stabiler CV PPC-Treiber
- CyberGraphX komplett auf CD mit allen Extras
- Geschwindigkeitszuwächse gegenüber CGX V3
- gute Dokumentation
- guter Support

### PLUS



## UNSERE TESTMETHODE

Zum Test verwendeten wir ein eigens geschriebenes Programm, das auf einem 15, 16 oder 24Bit-Bildschirm ein Fenster der Größe 320x256 öffnet, und so schnell wie möglich 24Bit-Daten hineinschreibt. Dies geschieht unter Benutzung der Funktion „WritePixelFormat“ der cybergraphics.library. Um exakte Ergebnisse zu bekommen, wird sogar das Multitasking abgeschaltet. Der Test braucht 4 Sekunden und gibt am Ende die Anzahl der Frames pro Sekunde sowie die auf diesem Wege übertragene Datenmenge an. Wenn Sie selbst Ihre Grafikkartensoftware und Grafikkarte auf diesem Wege testen wollen, so steht das Testprogramm unter <http://innovative.intec.de/download/cvtest.lha> bereit. Nähere Informationen zur Anwendung entnehmen sie bitte dem enthaltenen ReadMe-File.







# UltraConv NG 4 - konvertieren und mehr

ILBM, GIF, JPEG, TIFF,... Wer blickt bei diesem Chaos von Bildformaten noch richtig durch? Das eine Programm verlangt Bildformat A, das nächste Bildformat B und meistens kann das eine Programm nicht das Format des anderen lesen. Für solche Fälle gibt es Tools wie Ultraconv.

von Dennis Pauler

Ultraconv beschränkt sich allerdings nicht nur auf das Konvertieren von einzelnen Bildern, sondern unterstützt auch diverse Animationsformate - doch dazu später mehr.



Nach dem Programmstart meldet sich UConv mit einem Statusbildschirm.

## UConv im Praxiseinsatz

Die Konvertierung verschiedener Bildformate untereinander beherrscht UConv ohne größere Schwierigkeiten, vielfältige Optionen zusammen mit der großen Auswahl an Filtern

bieten eigentlich alles, was man sich wünscht. Während der Konvertierung wird man durch eine Fortschrittsanzeige und eine optionale Vorschau über den Stand der Dinge auf dem Laufenden gehalten, so daß man jederzeit abschätzen kann, wie lange der Vorgang noch dauert.

Richtig interessant wird das Arbeiten mit UConv allerdings erst mit dem Umwandeln und Bearbeiten von Animationen: Problemlos wandelt es z.B. Quicktime-Filme in MPEGs oder ILBM-Animationen in AVIs um - einen starken Prozessor vorausgesetzt (PowerPC wird unterstützt), sonst wird besonders das Erstellen von MPEGs schnell zu einer willkommenen Gelegenheit für eine Kaffeepause.

Nicht nur Prozessor-Power ist gefragt, sondern auch viel freier Speicher für den Cache wird benötigt: Schon das Konvertieren von kleineren Quicktime-Filmen füllt auch eine üppigere Ram-Disk sehr schnell und das Umwandeln von MPEGs in andere Formate wird ohne viel freien Platz auf der Festplatte nahezu unmöglich - UConv trennt eine Animation beim Konvertierungsvorgang nämlich in ihre einzelnen Fra-

## Am Anfang war die Installation

Ultraconv wird auf einer CD ausgeliefert, die neben dem eigentlichen Programm und der Anleitung einige Beispielanimationen sowie Demoversionen anderer Programme des Autors enthält. Wie mittlerweile schon zum Standard geworden, verwendet auch Ultraconv den Commodore-Installer. Wer schon einige Programme installiert hat, kommt sofort blind mit ihm zurecht, so daß auch Ultraconv nach kurzer Zeit auf die Festplatte gebannt ist. Beim ersten Programmstart wird nur noch nach der Seriennummer gefragt und schon kann es los gehen.

## Intuitiv?

Wenn sich das erste Mal die Bedienoberfläche aufbaut, schreckt der StyleGuide-verwöhnte Amiga-User erstmal zusammen: Ganz entgegen des Zeitgeists präsentiert sich Ultraconv mit einem sehr individuellen GUI, der es dem Anwender zuerst recht schwer macht, sich mit den Funktionen zurecht zu finden. Hat man sich allerdings erst einmal eingearbeitet, läßt es sich hier (ähnlich wie bei ProTracker) stellenweise schneller arbeiten als mit einem Amiga-OS-Standard-GUI.

Ultraconv bietet - wie bereits erwähnt - die Möglichkeit, verschieden Bildformate und Animationsformate in einander umzuwandeln, wobei es auch möglich ist, aus Einzelbildern eine Animation neu zu erstellen oder ein vorhandene wieder aufzuspalten. Die unterstützten Formate reichen von ILBM (inklusive verschiedener HAM-Formate) über GIF und JPEG bis zu AVI, Quicktime und MPEG.

Neben der reinen Konvertierung gibt es auch eine große Anzahl von Filtern, mit denen Bilder und Animationen verfremdet werden können. Skalieren, Dithern, Ändern der Helligkeit, Verschmieren und Biegen sind nur ein paar der vielfältigen Möglichkeiten. Außerdem gibt es noch die sogenannten Anim-F/X, die es ermöglichen, Animationen mit bewegten Effekten zu bearbeiten, hier seien nur ein paar wie Wellenbewegung, Blitzen, Ein-/Ausblenden und Schmelzen genannt, die Liste ist weitaus länger.

## WAS IST NEU?

Seit Version 3 hat sich einiges getan: So sind einige neue Filter dazugekommen (z.B. Antik, Aufräumen und Streuen), der Anim-Publisher wurde um etliche PlugIns erweitert. Animationen können jetzt auch im AVI- und Quicktime-Format gespeichert werden, viele Routinen wurden für bessere Qualität oder mehr Geschwindigkeit überarbeitet und neben den obligatorischen Bugfixes gibt es jetzt auch Unterstützung für WarpUp.



Verschiedenste Filter stehen dem Anwender zur Verfügung...





mes auf und speichert diese unkomprimiert im Cache-Verzeichnis. Erst am Ende wird aus den umgewandelten Bildern die neue Animation erstellt, vorausgesetzt daß vorher nicht Hauptspei-

„User-Startup“ entfernt), muß darauf achten, daß UConv von Zeit zu Zeit das Cache-Verzeichnis leert - und zwar vollständig! Etwaige andere in dem Verzeichnis vorhandene Dateien

werden mit-samt den eigenen temporären Dateien ohne Rückfrage gelöscht. Wenn man UConv auf einem eigenen Screen ausführt, kommt es außerdem gelegentlich vor, daß ein

Fortschrittsbalken oder ein Requester trotz allem auf dem Workbench-Screen auftaucht. Wer dies nicht sofort merkt, verbringt oft längere Zeit mit Warten, bis er entnervt auf die Workbench umschaltet und dort dann den irregelaufenen Requester bemerkt.

## Fazit

Alles in allem ist UConv ein gutes Programm zur Konvertierung und Bearbeitung aller möglichen Bild- und Animationsformate, besonders die vielfältigen Filter bieten zahllose Möglichkeiten. Auf dem Gebiet der Konvertierung von Animationen sucht UConv seinesgleichen - schade ist hierbei nur, daß eventuell vorhandener Ton auf der Strecke bleibt. Insgesamt wendet sich UConv, trotz der eigenwilligen Oberfläche, vor allem an den professionellen Anwender, der fast jeden seiner Wünsche erfüllt bekommt. Wer jedoch nur eben mal schnell ein GIF-Bild in ein JPEG-Bild umwandeln möchte, ist insbesondere durch den Preis von 89,- DM mit einem weniger komplexen Programm aus dem PD-Bereich besser bedient.

## Der Teufel steckt im Detail

Leider hat das Programm auch in der vorliegenden Version 4.0 noch einige Mängel: So wird z.B. standardmäßig dauerhaft ein Cache-Verzeichnis in der Ram-Disk eingerichtet, das auch vorhanden ist, wenn das Programm gar nicht gestartet wurde. Wer sich daran stört und das Verzeichnis mit dem beigelegten Konfigurationsprogramm ändert (und den alten Eintrag aus der Startdatei



Der Anim-Publisher: DTP mit Animationen

## UNTERSTÜTZTE FORMATE:

UConv NG 4 unterstützt folgende Bild- und Animationsformate: ILBM, BMP, PCX, GIF, Datatype, JPEG, TARGA, PNG, PPM, LJPG, NewIcon, RawRGB, YUVN, IFF-ANIM, FLI, MPEG, Anim-Brush, AnimDType, AVI, QT, Transfer-Anim und XFA

**Produktname:**  
**Ultraconv NG 4**

**Hersteller:**  
**Innovative**

**zu haben bei:**

**RBM Digitaltechnik, Goldbachstr. 49, 37269 Eschwege, Tel: 05651/8097-0**

**Fax: 05651/8097-11**

**Web: <http://www.rbm.de>**

**E-Mail: [info@rbm.de](mailto:info@rbm.de)**

**Preis: 89,- DM**

**Alternativen: GfxCon**



**MINUS**

- Benutzeroberfläche ist nicht sehr intuitiv
- großer Ressourcenbedarf beim Konvertieren von Animationen
- keine Soundunterstützung für Animationen

**PLUS**

- viele Bild- und Animationsformate werden unterstützt
- statische und animierte Filter in großer Zahl
- läuft auch auf DraCo







# Turboprint 7 - mit Tinte und Toner

Die mit der Workbench gelieferten Druckertreiber sind nicht unbedingt das gelbe vom Ei, mit anderen Worten: sie sind ziemlich schlecht. Die Firma IrseeSoft hat sich darüber schon vor mehr als 10 Jahren Gedanken gemacht. So entstand Turboprint. Die neueste Version, Turboprint 7, haben wir uns angeschaut.

von Andreas Brandmair

IrseeSoft erneuerte in den einzelnen Versionen nicht nur die Druckertreiber, sondern es wurde mit immer neueren Funktionen ausgestattet. Somit unterstützt Nummer 7 z.B. die Tintenstrahldrucker Epson Stylus Photo 700/EX und HP DeskJet1100C/1120C und außerdem werden zahlreiche, kostengünstige Laserdrucker unterstützt. Mit integriert ist ein Grafik-Textmodus, mit dem z.B. reine Grafikdrucker normalen Text ausdrucken können und ein Postscript-Interpreter. Desweiteren auch noch dabei: der „GrafikPublisher“ in der Version 7 und der Druckerspooler „TurboSpool“.

## Postscript-Unterstützung

Frisch ausgepackt stach uns auf der Packung sofort eine Neuerung ins Auge. „Enorme Druckbeschleunigung durch Postscript Level 2“...

„Wer jetzt denkt, daß Turboprint mit der Version 7 einen lange

Druckertreiber für Postscript-Drucker geht aber leider weiter.



erhofften, neuen Postscript-Druckertreiber mit sich bringt, irrt. Nach deutlichem Studieren des Handbuches (welches in Form einer Ergänzung zum ebenfalls beigelegten Turboprint 6 Handbuch enthalten ist), wurde klar, daß ein Postscript-Interpreter(-schnittstelle) in Turboprint eingebaut wurde. Das bedeutet, Turboprint 7 kann jetzt Postscriptdaten aus Programmen und Dateien laden und auf einem nicht postscriptfähigen Drucker ausdrucken, eine Art „Übersetzer“ also. Eine tolle Sache, das Warten auf einen richtig guten Postscript-

## INFO: SPOOLER, SPOOLEN

Das Kunstwort „Spool“ steht für „simultaneous peripheral operations online“ und bedeutet in Zusammenhang mit drucken das Zwischenspeichern von Druckaufträgen auf der Festplatte. Das heißt, die Daten werden nicht direkt zum Drucker geschickt, sondern zum Spooler, ein Programm, das auf dem eigenen Computer oder (bei Netzen) evtl. auch auf einem anderen Computer läuft. Somit kann zu einem späteren Zeitpunkt gedruckt werden, z.B. wenn der Drucker mit dem

gerade aktuellen Druckauftrag fertig ist. Dabei wird die Reihenfolge meistens „First in First out“ sein (der Auftrag, der als erstes kam, wird auch als erstes gedruckt), in Netzwerken kann der Administrator oft noch festlegen, ob Aufträge von bestimmten Benutzern oder Computern evtl. Vorrang vor anderen haben sollen. Drucker haben in der Regel eigenen Pufferspeicher, der jedoch auch aus Kostengründen selten so groß ist, daß das gesamte zu druckende Dokument hineinpaßt.

Somit sind mehrere I/O-Operationen nötig, bis der Drucker alles komplett gedruckt hat. In der Regel können aber Programme die zu druckenden Daten auch so schicken, daß der Druckerpuffer nicht „überläuft“ - währenddessen muß das Programm jedoch warten. Deshalb spart ein Spooler auch Zeit, denn sobald die zu druckenden Daten dort gelandet sind, ist für das Grafik- oder Textprogramm der Druckauftrag abgeschlossen und es kann normal weiterbenutzt werden.





### Mehr Neuerungen?

Auf einem Epson Stylus Color 2 wurde eine echte Postscript-Datei ausgedruckt, einfach und genial zugleich. Wer also einen kostengünstigen Farbdrucker möchte, manche Vorteile von Laserdruckern aber nicht missen will, ist mit Turboprint 7 gut beraten. Eine weitere Neuerung ist der „Grafik-Textmodus“. Wenn man aktiviert, kann man auch auf reinen Grafikdruckern, Druckern mit eingeschränktem Zeichensatz oder auch in beliebigen Schriftarten Text ausdrucken. Desweiteren wäre auch das beigelegte Programm Turbospool (seit Version 6) zu erwähnen. Mit Turbospool brachte IrseeSoft einen guten Drucker-spooler auf den Markt, der Turboprint beiliegt, aber auch nur damit läuft. Bei längerer Arbeit mit dem Computer und Drucker machte sich der Spooler durchaus positiv bemerkbar. Er sparte viel Zeit, da es mit ihm möglich wurde, während des Ausdrucks mit einem Anwendungsprogramm weiterzuarbeiten. Auch der GrafikPublisher liegt wieder bei, diesmal in der neuen Version 7 mit eingebauter Zoomfunktion. Er stellt ein Druckprogramm zum Ausdrucken von Grafiken mit Turbo-

## UNTERSTÜTZTE DRUCKER

Brother 24-Pin, Brother 9-Pin,  
Canon BJ Serie, Canon BJC210, Canon BJC240 incl. Photo Cartridge, Canon BJC250, Canon BJC4000, Canon BJC4100, Canon BJC4200 incl. Photo Cartridge, Canon BJC4300, Canon BJC600, Canon BJC600e, Canon BJC610, Canon BJC620, Canon BJC70, Canon BJC7000(2), Canon BJC800, Canon LBP Laserdrucker, Canon PJ1080A,  
Citizen 120D+, Citizen 120D, Citizen PRINTiva600e, Citizen PRINTiva700e, Citizen Swift24,240, Citizen Swift9,  
Epson EX,FX,LX Serien, Epson LQ,SQ Serien, Epson Stylus, Epson Stylus820, Epson StylusColor, Epson StylusColorII, Epson StylusColorIIs, Epson StylusPro(XL), Epson StylusColor200, Epson StylusColor400(1), Epson StylusColor500, Epson StylusColor600, Epson StylusColor800, Epson StylusColor1520, Epson StylusPhoto(1), Epson StylusColor300(2), Epson Stylus Color3000, Epson Stylus Color440, Epson StylusColor640, Epson StylusColor740, EpsonStylusColor850, EpsonStylusPhoto700, Epson StylusPhotoEX, Facit B3450,  
Fargo Primera(2), Fargo PrimeraPro(2), Fargo FotoFUN!(2),  
Fujitsu DL-1100,  
HP DeskJet, HP DeskJet1200, HP DeskJet400C, HP DeskJet500, HP DeskJet500C, HP DeskJet520, HP DeskJet540C, HP DeskJet550C, HP DeskJet560C, HP DeskJet600C, HP DeskJet660C, HP DeskJet670/672C, HP DeskJet690/693/694C incl. Photo Cartridge, HP DeskJet850C, DeskJet870Cxi/cse, HP DeskJet890C, HP DeskJet1100C, HP DeskJet1120C,  
HP LaserJet2, HP LaserJet3, HP LaserJet4 (1), HP LaserJet5 (1), HP LaserJet6 (1), HP ColorLaserJet5,  
HP PaintJet, PaintJetXL, HP PaintJet300XL,  
Lexmark ExecJetIle,  
MannesmannTally 7400,  
Nec Pinwriter,  
Okimate20, Oki ML-38x, Oki ML-39x,  
Panasonic KX-P1124, Panasonic KX-P1540,  
Seikosha 24-Pin, Seikosha 9-Pin, Seikosha SL-80AI, Seikosha SL-80IP,  
Star 9-Pin, Star LC,XB-24, Star LC-10, Star SJ144

Drucker, die mit (1) gekennzeichnet sind, haben einen eingeschränkten Textmodus, Drucker, die mit (2) gekennzeichnet sind, haben keinen Textmodus.

print da. Dabei zeichnet er sich durch die Verarbeitung vieler Druckformate und den kleinen, nützlichen Tools aus.

### Was kann es alles?

Wir machten für diesen Beitrag keinen Vergleichstest zwischen den Standard-Workbench-Druckertreibern und Turboprint, da nahezu jeder die erstaunlichen Unterschiede, die seit mehr als 10 Jahren bekannt sind, schon einmal gesehen haben dürfte. Dafür lesen Sie in unserem Kasten, welche Drucker von Turboprint unterstützt werden. Ist Ihrer nicht dabei, heißt das noch lange nicht, das er nicht mit Turboprint läuft - oftmals besitzen Drucker Emulationsmodi für bekanntere Modelle. Im Zweifelsfall fragen Sie einfach bei IrseeSoft nach.

### Und sonst?

Anzusprechen wäre auch noch das Entfernen von Turboprint vom System. Endlich mal wieder ein Programm, daß sich ohne Probleme deinstallieren läßt, da es bei der Installation keine wichtigen Dateien überschreibt. Allerdings wird man, hat man es einmal in Betrieb genommen, selten den Drang verspüren, es wieder zu deinstallieren.

Folgender Bug ist uns aufgefallen, er beeinträchtigt nicht die Funktion von Turboprint, jedoch die Installation. Man sollte niemals bei der Auswahl des Druckers keinen Drucker wählen und dann auf „Weiter“ klicken. Ansonsten stürzt der Rechner ab.

Beim Updating-Test von der Version 4 auf 7 ergab sich, daß die alten Drucker-





## INFO: POSTSCRIPT

Postscript ist im Grunde genommen eine Programmiersprache, die das Aussehen einer zu druckenden Seite beschreibt. Sie wurde 1985 von der Firma Adobe entwickelt und wurde zum Industriestandard. Alle großen Druckerhersteller bieten Drucker an, die entweder bereits Postscript-Software enthalten oder damit ausgerüstet werden können. ebenso wird Postscript von vielen Betriebssystemen unterstützt. Ein Postscript-File erkennt man an der Endung „.ps“.

Postscript beschreibt die Text- und Grafikelemente einer Seite für S/W- oder Farbdrucker, aber auch für andere Geräte, die in irgendeiner Weise mit dem Ausgeben oder anzeigen von Daten befaßt sind. Postscript verwendet Standard-„Type 1“-oder „TrueType“-Zeichensätze.

Der normale Laserdrucker für den Hausgebrauch ist meist nicht postscriptfähig, ein Postscript-Drucker ist meist teurer und wird oft in Firmen eingesetzt.

**Produktname:** Turboprint 7  
**Hersteller:** IrseeSoft  
**Erscheinungszeitpunkt:** Ende 1998  
**Zu haben bei:**  
 IrseeSoft, Meinrad-Spieß-Platz 2, D-87660 Irsee,  
 Tel. 08341/74327  
 Fax 08341/12042  
 E-Mail: sales@irseesoft.com  
**Alternativen:** keine, die Original-Workbenchtreiber können nicht als echte Alternative angesehen werden!

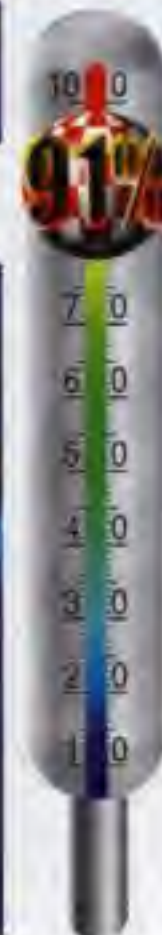
## TURBO PRINT

### MINUS

- (immer noch) kein neuer Postscript-Druckertreiber

- geniale Druck-Ergebnisse
- sehr leichte Handhabung
- viele Funktionen frei einstellbar
- gedrucktes Handbuch

### PLUS



konfigurationen noch bestehen blieben. Diese liefen nicht mit Turboprint 7 zusammen. Man mußte diese zuerst löschen, ansonsten brach Turboprint beim Start mit dem Fehler „Einstellungen konnten nicht gefunden werden“ ab. Diese kleineren Probleme sind aber zu vernachlässigen, setzt man sie ins

Verhältnis mit den großartigen Druckleistungen von Turboprint.

Turboprint 7 kostet mit allen Funktionen und Treibern 129.-DM. Desweiteren gibt es jetzt auch noch eine Light-Version, „BudgetEdition“ genannt. Sie besitzt kein Turbospool, außerdem fehlen ihr die Postscript-Unterstützung sowie der Grafik-Textmodus. Dies ist vergleichbar mit dem Stand von Turboprint 5 inklusive den neuen Druckertreibern. Der Preis der BudgetEdition liegt bei 69.-DM. Von dieser Version kann man auch auf die volle Version 7 Professional upgraden.





# Emulatoren im Doppelpack

## Fusion - MacOS 8 auf dem Amiga

- ▶ unterstützt MacOS 7.1-8.1
- ▶ optimiert für 68060
- ▶ SCSI-Direktsupport
- ▶ unterstützt Picasso96/CyberGraphX
- ▶ unterstützt EtherTalk/AppleTalk (Hardware erforderlich)



## PCx - der PC-Emulator

- ▶ 80x86-Emulator
- ▶ Unterstützung des Pentium-Befehlssatz
- ▶ sehr stabil und leistungsfähig
- ▶ MS-DOS bis Version 6.22 und Windows 3.1 lauffähig
- ▶ zusammen nur 89,00 DM

## ArtEffect 3.0

NEU

Die Bildbearbeitungsfunktionen von ArtEffect sind verbessert und beschleunigt. Der Speicherverbrauch ist deutlich geringer. Die Korrektur von Bildern und Scans wird damit noch komfortabler und die Ergebnisse besser.

Neu ist die Unterstützung von indizierten Farben. Damit lassen sich 256 Farben GIF-Bilder für das Internet bearbeiten und speichern.



## X-DVE 3.5

NEU

Die Superlative für Video-Effekte

Version 3.5 mit PPC-Unterstützung.

Direktes Laden der Animationen in MovieShop.

Explosionen, Rotationen, Perspektiven, Wind, Zoom und unzählige aufregende Video-Effekte!



- ▶ 64 Überblendeffekte, phantastische 3D-Effekte
- ▶ superschnelles Animationsformat (XFA)
- ▶ unzählige Fonts, Bilder, Animationen
- ▶ fertige Scripts zum schnellen Start
- ▶ unterstützt DraCo und CyberGraphX
- ▶ nur 298,00 DM

Der neue Multifarbverlaufs-Manager bietet unendlich viele Möglichkeiten für die Gestaltung von exakten Farbverläufen in den verschiedenen Farbmodellen.

Beliebig viele Ebenen erleichtern die professionelle Bildbearbeitung und ermöglichen grenzenlose Kreativität!

- ▶ mehr Ebenen, mehr Effektfiler
- ▶ verbesserte Farbverläufe
- ▶ mehr Loader/Saver
- ▶ geringerer Speicherverbrauch
- ▶ verbessertes VMEM
- ▶ verbesserte Tablettunterstützung
- ▶ GIF- und JPEG-Saver
- ▶ indizierte Farben (z.B. 256)
- ▶ Sonderpreis nur 198,00 DM
- ▶ Update nur 69,00 DM

## VideoFX 2

Die komplette Lösung für Video-Betitelung, Multimedia und interaktive Präsentationen.

Alle Effekte stehen auf Tastendruck zur Verfügung und können auch automatisch gesteuert werden. Noch nie war es so einfach, Video-Produktionen mit Effekten, Übergängen und Tönen zu kombinieren.

- ▶ über 500 AlphaChannel-Effekte (fertige Animationen)
- ▶ über 60 Color-Fonts
- ▶ über 100 Sounds im 8SVX-Format
- ▶ über 100 fertige Scripts



- ▶ inkl. X-DVE 2 SE und FontMachine 1
- ▶ Lieferung auf CD-ROM
- ▶ nicht für DraCo geeignet!
- ▶ nur 249,00 DM



HAAGE&PARTNER Computer GmbH • Postfach 1104 • 61477 Glashütten

Tel: (0 61 74) 96 61 00 • Fax 96 61 01 • EMail: info@haage-partner.com • WWW: http://www.haage-partner.com





# Picture Manager 5.5 Professional

Bilder voll im Griff



Viele kennen das Problem: Da hat man Bilder auf Aminet- und Share-CD's, aus dem Internet und aus dem Raytracer. Schnell gibt's einen Berg von Sammlungen an Cliparts, Bildern und Icons... Und wenn man ein bestimmtes sucht? Jedes Bild einzeln laden? Hier empfiehlt sich der Picture Manager 5.5 Professional von Irsee-Soft. Das Programm soll Grafiken einfach und schnell verwalten - dazu gibt's eine große Menge an Bearbeitungs- und Konvertierungsfunktionen...

von Matthias Gärtner

Die Grundstruktur von Picture Manager Professional 5.5, im folgenden einfach PMpro genannt, ist recht einfach. Das Programm verwaltet Grafiken in sogenannten Katalogen. Darin werden die zu katalogisierenden Bilder in Form von „Thumbnails“ wiedergegeben. Diese Thumbnails stellen automatische Verkleinerungen der ausgewählten Files (Animationen, Bilder sowie Cliparts) dar. Dabei kann eine Thumbnailgröße von 80 X 64 bzw. 120 X 96 oder 144 X 112 Pixel jeweils in grau oder in Farbe gewählt werden. Da der Anwender des PMpro sicherlich einige Kataloge auf unterschiedlichen Partitionen sichern wird, gibt es neben dem Katalog noch ein übergeordnetes Verwaltungsobjekt, den Ordner. Der Ordner verwaltet Kataloge, der Katalog verwaltet Thumbnails. Dabei können in EINEM Katalog nicht mehr als 9999 Einträge gemacht werden - aus Übersichtlichkeitsgründen sollte man sich jedoch ohnehin auf etwa 3000 beschränken. Wer eine PowerPC-Karte sein eigen nennt, kann sich freuen, denn der Zeitaufwand zu Erstellung der Thumbnails reduziert sich somit erheblich.

## PMpro benutzen

Hat man dem neu erstellten Katalog erst einmal „Name“ und „Beschreibung“ zugeteilt, kann es auch gleich losgehen. Mit der Funktion „Erweitern“ im Pulldown-Menü „Katalog“ erreicht man das Hinzuladen der erforderlichen Files, die dann in Thumbnails umgewandelt werden. Dabei kann der User zwischen „ausgewählte Files“, „ganzes Verzeichnis“ oder „Verzeichnis samt Unterverzeichnissen“ wählen, was bei mehreren Einträgen dem Anwender schon eine Menge Arbeit abnehmen kann. Insbesondere letzteres erweist sich als recht vorteilhaft bei Massendatensammlungen wie zum Beispiel den Aminet-CDs. Sind die gewünschten Thumbnails erst katalogisiert, können diese nach vorgegebenen Werten (z.B. Dateigröße oder Pfadname) sortiert werden. Das Suchen nach doppelten Einträgen erfolgt hier jedoch nicht so, wie man es sich erhoffen könnte (siehe Bild 1): Gesucht wird hier nur nach doppelten Filenamen - als Anwender möchte man aber manchmal aber auch wissen, welche Files im Katalog wirklich doppelt sind (und nicht nur den gleichen Namen haben). Dennoch sind weitere Funktionen, die den Katalog betreffen, sehr schön miteinander verknüpft. In der Funktion „Prüfen“ wird der Katalog auf jegliche Veränderungen hin untersucht (wie z.B. das Vorhandensein aller katalogisierten Grafiken). Als anschließende Funktion gilt „Optimieren“, wo auftretende Abweichungen korrigiert werden. Ein ganz großes Lob erhält PMpro bei der Benutzerfreundlichkeit, sprich Konfigurierbarkeit. Sei es bei der Wahl des Oberflächenaus-

sehens (fenster- oder menüorientiert) oder der Erstellung von Quick-Menüs mittels dem beiliegendem Editor „QM-Editor“. Somit ist es dem User gegeben, nicht immer das standardisierte Pulldown-Menü benutzen zu müssen, sondern im selbst erstellten Quick-Menü jeder benötigten Funktion ein eigenes Icon zuzuteilen (man kann auch selbsterstellte Icons benutzen). Eine ausführliche Druckeroption ist in PMpro ebenfalls enthalten. In dieser werden u.a. der Pixelabstand oder die Stärke der Umrandungen (der Thumbnails) definiert. Dabei unterstützt PMpro das beliebte Druckertool TurboPrint.

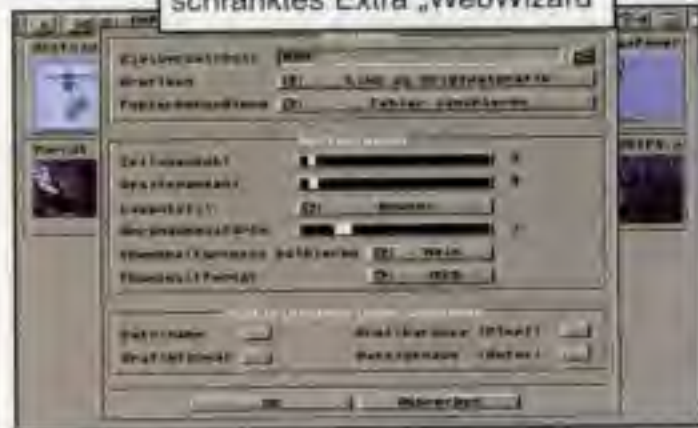


Picture Manager Pro registriert leider nur Bilder mit doppelten Namen

## Die Bildbearbeitungsfunktionen des PMpro

Sehr überraschend war die hohe Anzahl der vorhandenen Bildbearbeitungsoperatoren. Zum Beispiel gibt es die Funktion „Mosaic“ (siehe Bild 2). Hier wird das vorhandene Testbild, je nach frei wählbarer Stärke, in ein kachelähnlichen Zustand verwandelt. Neben solchen sicher auch in anderen Bildbearbeitungsprogrammen vorhandenen Funktionen gibt es auch hervorragende Effekte wie „EdgeDetected“ (Kanten hervor-

vorteilhaftes aber eingeschränktes Extra „WebWizard“







hebung), „Convolve“ (Faltungsoperator) und „CallPNM“ (Aufruf von PBM/PGM/PPM-Tools), die deutlich machen, daß Picture Manager 5.5 Professional nicht nur eine Grafikverwaltung ist, sondern auch einen umfassenden Teil an Bildbearbeitungsfunktionen abdeckt. Der Großteil dieser Funktionen setzt jedoch 24 Bit-Farbtiefe (Truecolor) voraus. Bei weitem nicht jedes Bild liegt in dieser Farbtiefe vor - doch auch hier kann PMpro Abhilfe schaffen. Mit der Funktion „AnyTo24BIT“ wird die gewünschte Grafik, in diesem Falle egal ob 256 Farben oder HAM8, in das benötigte 24 Bit-Format gewandelt. Um nun unser Bild (bis jetzt nur in der Farbtiefe geändert) nicht gleich beim ersten Versuch einer Bearbeitung bis zur Unkenntlichkeit zu verändern, gibt es ab der Version 5.5 ein Preview in Form eines zweiten Thumbnail (siehe Bild 3). Ist das Bildbearbeitungs-Resultat einmal nicht nach den Vorstellungen des Users gelungen, existiert auch noch die bekannte „Undo“-Funktion, die die ausgewählte Veränderung rückgängig macht.

Bei verschiedenen Bildformaten macht PMpro auch nicht halt, er kann das bestehende Format eines Bildes (z.B. SGI) in ein fast beliebiges anderes konvertieren (z.B. ILM). Dazu stehen ganze 29 Bildformate zur Auswahl, die zu Anwendungszwecken mehr als genug sind. Als Vorteil kommt noch hinzu, daß das Programm Datatypes unterstützt und somit absolut offen für neue Bildformate ist.

### Besondere Features von PMpro

Etwas ganz Besonderes ist die Funktion „WebWizard“, mittels derer man HTML-Seiten mit den katalogisierten Bildern erzeugen kann. Programmierkenntnis ist hierbei genauso wenig erforderlich wie künstlerisches Design. Das Feature „WebWizard“ funktioniert wie ein Editor. „Ein Klick hier... und ein Klick da... und siehe...“ Doch so einfach wie diese Funktion auch ist, so eingeschränkt ist sie auch (siehe Bild 4). Für das Layout kann

man nur einige Werte vorgeben. Weiterhin kann entschieden werden, ob die Grafiken als Link auf der HTML-Seite erscheinen sollen, ob nur Thumbnailseiten konstruiert werden, ohne die entsprechenden Grafiken, bzw. das alle Grafiken übernommen werden, oder sogar das Grafiken übernommen und dabei gleichzeitig in das Grafikformat „JPEG“ konvertiert werden. Demzufolge steht also einer Veröffentlichung der Kataloge im World Wide Web so gut wie nichts im Wege. Andernfalls muß es ja nicht gleich das Internet sein, denn große Grafikbestände können zum Beispiel auf eine Wechselplatte oder eine CD-ROM transferiert werden. Hat man aber erst einmal Grafiken in



Mosaic-Effekt, je nach eingegebener Stärke



ein anderes Verzeichnis „bewegt“, lassen sich die Thumbnails des ursprünglichen Katalogs nicht mehr anzeigen, da der Pfad natürlich nicht mehr stimmt. Für dieses Problem gibt es das Database-Tool. Hierbei können wir den alten Pfad durch einen neuen ersetzen (in unserem Falle durch den Namen der Wechselplatte oder des CD-ROM).

Etwas sehr Außergewöhnliches bietet PMpro mit dem Durchsuchen nach Grafiken in LHA- und LZX-Archiven. Solch eine gepackte Grafik wird erst einmal als Thumbnail gezeigt, dann kann mit dieser genauso verfahren werden wie mit anderen (konvertieren, bearbeiten,...).

Ein weiteres Feature stellt das sogenannte „CatConvert“ dar: Hier wird der vorhandene Katalog (z.B.: 80 X 64 grau) in ein anderes Format gebracht (z.B.: 114 X 112 Farbe). Leider passen sich die Thumbnails nicht automatisch bei der Konvertierung an. Ein Bild, das in Farbe ist, aber einen grauen Thumbnail hat, wird nach „CatConvert“ immer noch einen grauen Thumbnail haben. Erst wenn wir den Katalog mit einem weiteren File ergänzen, ist erst dieser neue Thumbnail in Farbe.

Neben diesen vielen schon im Programm vorhandenen Features gibt es noch eine Reihe beiliegender Tools, so zum Beispiel der Bildanzeiger „WinView“ bzw. für PhotoCDs „PhotoView2.0“. Diese Tools benötigen nicht PMpro, sondern operieren eigenständig. Das mitgelieferte Handbuch von ca. 100 Seiten ist nicht nur sehr übersichtlich sondern auch sehr verständlich (besonders für den Anfänger) geschrieben.

### Weitere Merkmale von PMpro

Nach den eben genannten Bildbearbeitungsfunktionen gibt es noch weitere Merkmale des PMpro, zum Beispiel das Verwenden von Kodak-PhotoCD's. Sind die PCD-Daten einmal eingelesen, werden diese genauso behandelt wie ganz normale Thumbnails (also Bearbeitung und Konvertierung etc.). Weiterhin können auch eigene Bilder über Scanner verwaltet und bearbeitet werden (Unterstützung von ScanQuix). Bei Verwendung von ARexx-Scripts

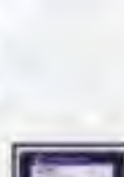
...von vielen im Lebensraum Fließgewässer ist der Otter. Wir sind die Spezialisten für den Schutz seiner Lebensräume.

**Ein Spezialist**

Infos gibt es gegen Einsendung dieser Anzeige und von DM 5,- (in Briefmarken) bei der:

**Aktion Fischotterschutz**

**Aktion Fischotterschutz e.V.**  
**OTTER-ZENTRUM**  
 29386 Hankensbüttel  
 Fax 05832-980851





**US** ☎ **04181 - 8892**  
 Fax: 04181 - 97868  
 E-Mail: [order@verkosoft.de](mailto:order@verkosoft.de)  
<http://www.verkosoft.de>  
 Verkosoftware Steinbecker Str. 81g,  
 21244 Buchholz

## A500

1869	DV 45,90
Airbus A320 Vol. 2	DA 39,90
Bat 2	DV 29,90
Büing!	DV 57,90
Burntime	DV 45,90
Cedric	DV 49,90
Coala	DA 35,90
Der Produzent	DV 45,90
Fightin' Spirit	DA 45,90
Gunship (Saml.)	DA 35,90
Ishar Trilogy	DV 49,90
K240	DA 19,90
MegaBlast	DA 29,90
MAD LOCS	DV 24,90
Oldtimer	DV 49,90
Powder	DA 39,90
Railroad Tycoon (Saml.)	DA 35,90
Sensible Golf	DA 24,90
Simon the Sorcerer	DV 39,90
Silent Service 2 (Saml.)	DA 35,90
Theme Park	DV 42,90
Triple Fun (Die Stedler, IZ, Chaos Engine)	DV 35,90

## A1200

1869	DV 45,90
Burntime	DV 45,90
Büing!	DV 63,90
Der Produzent	DV 45,90
Fears inkl. Lösungsbuch	DV 39,90
Fightin' Spirit	DA 45,90
Flyin High	DA 49,90
Flyin High Data Disk 1	DA 21,90
Flyin High Data Disk 2	DA 21,90
Oldtimer	DV 49,90
Pinball Brain Damage	DA 49,90
Pinball Prelude	EV 59,90
Simon the Sorcerer	DV 39,90
Sixth Sense Investigat.	DV 59,90
Star Crusader	DA 39,90
Theme Park	DV 42,90

## CD-ROM

Büing! AGA	DV 53,90
Büing! ECS	DV 53,90
Black Viper	DA 37,90
Cedric	DV 19,90
Elite 2	DA 28,90
Fears inkl. Lösungsbuch	DV 39,90
Fightin' Spirit	DA 45,90
Flyin High	DA 49,90
Oldtimer ECS&AGA	DV 35,90
Pinball Brain Damage	DA 49,90
Powder ECS	DA 39,90
Sixth Sense Investigat.	DV 59,90

## Zubehör

Apache 1 Joystick	29,90
DD - Disketten 10St.	6,90
TDK DD-Disketten 5St.	4,95
Optimal Amiga Mouse	25,90
Python 1M Joystick	35,90

Bestellannahme: Mo - Sa 11:00 - 20:00  
 Versandkosten: Vorkasse / Scheck / Kreditkarte  
 (Eurocard) 9,- DM Nachnahme 14,00 DM +  
 Zahlkarte 3,00 DM. Angebot solange Vorrat  
 reicht, Preisirrtümer vorbehalten.  
 Händleranfragen erwünscht !!!

waren die Programmierer von Irsee-Soft recht großzügig. Nicht nur ein extra für ARexx angelegtes Pulldown-Menü sorgt dafür, daß der User sich relativ schnell an die Programmatmosphäre gewöhnt, sondern auch im Handbuch das vorhandene Kapitel über ARexx (Wie schreibe ich ein ARexx-Script?) übermittelt Anfängern die Umgangsweise mit standardisierten Workbench-Operationen. Eine Diashow zeigt dem User die bisher katalogisierten Grafiken, dabei kann die Art der Reihenfolge und der Abstand (in Sekunden) zwischen den Grafiken frei gewählt werden. Ein Nachteil der Diashow ist, das kein einheitlicher Bildschirmmodus gewählt werden kann. Bei Autoscans bzw. Multiscans-Monitoren kann es so passieren, daß ständig das Relais im Monitor umschalten muß - je nach Monitor erscheint das neue Bild unterschiedlich schnell. Aber Picture Manager 5.5 Pro unterstützt auch, eigene Viewer (z.B. Multiview, Viewtek, Visage) bei allen Bildformaten zu verwenden. Die Anzeigeroutinen des PMpro laufen gut, doch manchmal sind externe Viewer schneller (da auf bestimmte Formate spezialisiert).

## Fazit

Das Programm Picture Manager 5.5 Professional bietet eine stattliche Anzahl an Bildbearbeitungsfunktionen. Es ist recht bedienerfreundlich und übersichtlich bei den Verwaltungsmöglichkeiten. Den Anwendungszweck erfüllt Picture Manager 5.5 Professional voll - es ist Verwaltung und Bearbeitung in einem. Da noch eine ganze Menge an Tools und Extras beiliegen, sowie ein ausführliches Handbuch, erscheint der aktuelle Preis von 129,- DM durchaus angemessen. Allerdings sollte man bei diesem Preis überlegen, ob sich die Anschaffung bei kleinen Datenbeständen lohnt - das Pro-

Nützlich bei der Bearbeitung: die Preview-Funktion



gramm ist eher für den Profi gedacht, der täglich mit vielen Bildern und Formaten hantieren muß und dabei nicht den Überblick verlieren will.

### Produktname:

**Picture Manager 5.5 Professional**

**Hersteller: Irsee-Soft**

**Zu haben bei:**

**Irsee-Soft, Meinrad-Spieß-Platz 2,  
 D-87660 Irsee,**

**Tel.: 08341/74327**

**Fax.: 08341/12042**

**E-Mail: [mail@irseesoft.com](mailto:mail@irseesoft.com)**

**Homepage: [www.irseesoft.com](http://www.irseesoft.com)**

**Preis: 129,- DM**

**Updates: 5.0 auf 5.5: 39,- DM,**

**Version 4 auf 5.5: 59,- DM**

**1, 2 und 3 auf 5.5: 69,- DM.**

**Alternativen:**

**für Verwaltung: keine**

**für Bildbearbeitung: ArtEffect 2.6**

**für Konvertierung: UltraConv 4**

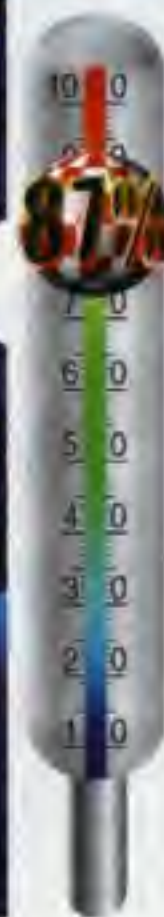


### MINUS

- Funktion „DitherThumbnail“ im Handbuch erklärt, jedoch nicht im Programm vorhanden
- keine automatische Thumbnailanpassung bei „CatConvert“- etwas hoher Preis

### PLUS

- hohe Benutzerfreundlichkeit
- viele beiliegende Tools, wie z.B. „PhotoView“
- ausführliches und gut geschriebenes Handbuch
- Unterstützung von TurboPrint
- Verwendung von Kodak-PhotoCD's
- Erstellung eigener Quick-Menus auf der Oberfläche des PMpro
- PPC-Unterstützung
- Grafikdurchsuchung in LHA- und LZK-Archiven







# Wie Phoenix aus der Asche

Envoy - die Netzwerklösung für den Amiga

**Trotz aller widrigen Umstände finden sich immer wieder gute Programmierer, die neue Software entwickeln, oder alte Lösungen aufgreifen und somit zu neuem Leben erwecken. So auch Envoy: Die einzige speziell für den Amiga entwickelte Netzwerksoftware wurde völlig überarbeitet und liegt nun in der aktuellen Version 3 vor.**

von Patric Hofmann

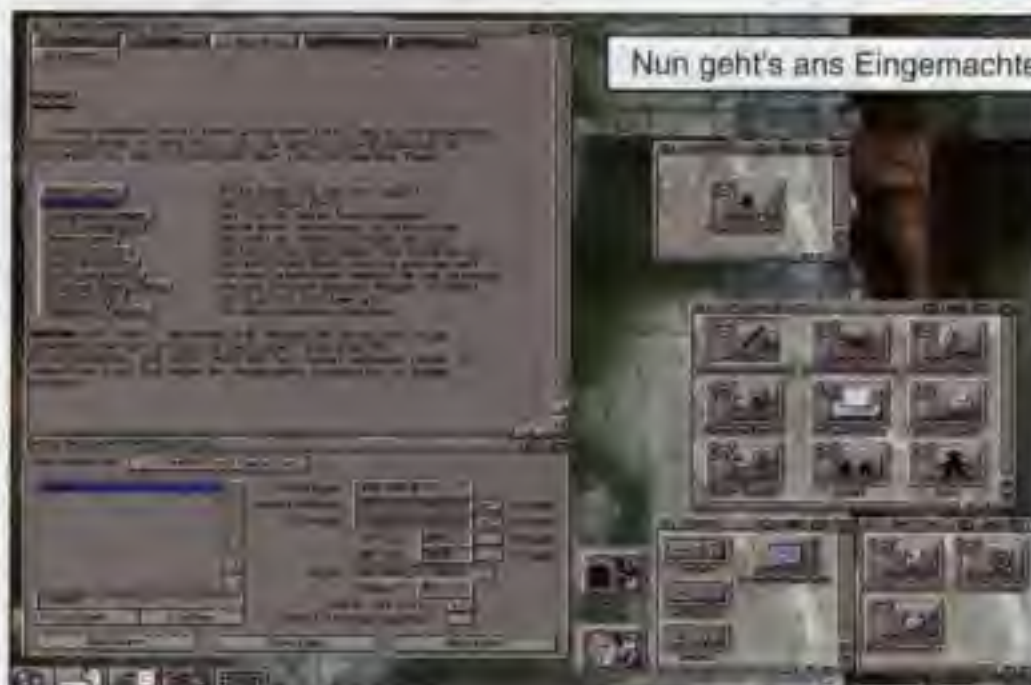
## Installation

Die Software wird auf CD geliefert und läßt sich mittels dem Installer-Skript einfach und problemlos auf die Festplatte installieren. Es wird ein neues Verzeichnis namens Envoy angelegt, darin befinden sich drei Unterverzeichnisse: Accounts, Configuration, Services und das Handbuch als AmigaGuide. Dieses ist abgesehen von einigen Tippfehlern sehr ausführlich und gut geschrieben. Schritt für Schritt wird die komplette Konfiguration erklärt, so daß sich das ganze auch für Anfänger problemlos nachvollziehen läßt. Einzig das MacOS bietet eine vergleichbar einfache Vernetzung. Sie benötigen nur mindestens zwei Amigas mit Ethernetkarten nach SANA II-Standard (siehe Kasten 1), ein entsprechendes Verbindungskabel und der Vernetzung steht nichts mehr im Wege.

Grundsätzlich ist es auch möglich, das Netzwerk seriell über ein Nullmodemkabel oder auch parallel über ein spezielles Parallelkabel zu realisieren, allerdings werden die dazu notwendigen Treiber nicht mitgeliefert. Dies sollte aber kein großes Problem darstellen, da sich im Aminet verschiedene SANA II-Treiber, zumindest für die internen Schnittstellen des Amiga, finden lassen (siehe Kasten 2), außerdem sind zum Thema Amiga-Netzwerke auch diverse CD-ROMs auf dem Markt, die entsprechende Treiber beinhalten und auch die

Beschaltung der erforderlichen Kabel beschreiben. Dies gilt auch für die Treiber im Aminet, auch dort wird genau beschrieben, wie die entsprechenden Kabel belegt sein müssen. Dies ist unbedingt zu beachten, da dafür keine Standard-Parallel- oder Seriellkabel verwendet werden dürfen. Dies würde unweigerlich zur Zerstörung der Portbausteine (CIA) im Amiga führen. Diese Hinweise sind unbedingt zu beachten, und eventuell vorhandene Kabel unbedingt auf korrekte Belegung zu überprüfen, da einige sicherlich über ParNet und das entsprechende Kabel verfügen, die Belegung dieses Kabels aber nicht mit der von MagPLIP benötigten übereinstimmt.

Wer sich solche Arbeiten nicht zutraut, sollte auf jeden Fall mit dem Schaltplan zu einem Händler seines Vertrauens gehen und es dort anfertigen lassen. Dies muß auch nicht unbedingt ein Amiga-Händler sein, eigentlich sollte jeder Radio-Fernsehtechniker in der Lage sein, dieses Kabel anzufertigen, zumindest wenn man die benötigten Stecker und Kabel liefert. Auf keinen Fall sollte man am falschen Ende sparen und eine Zerstörung der Amigas riskieren.



## SANA II

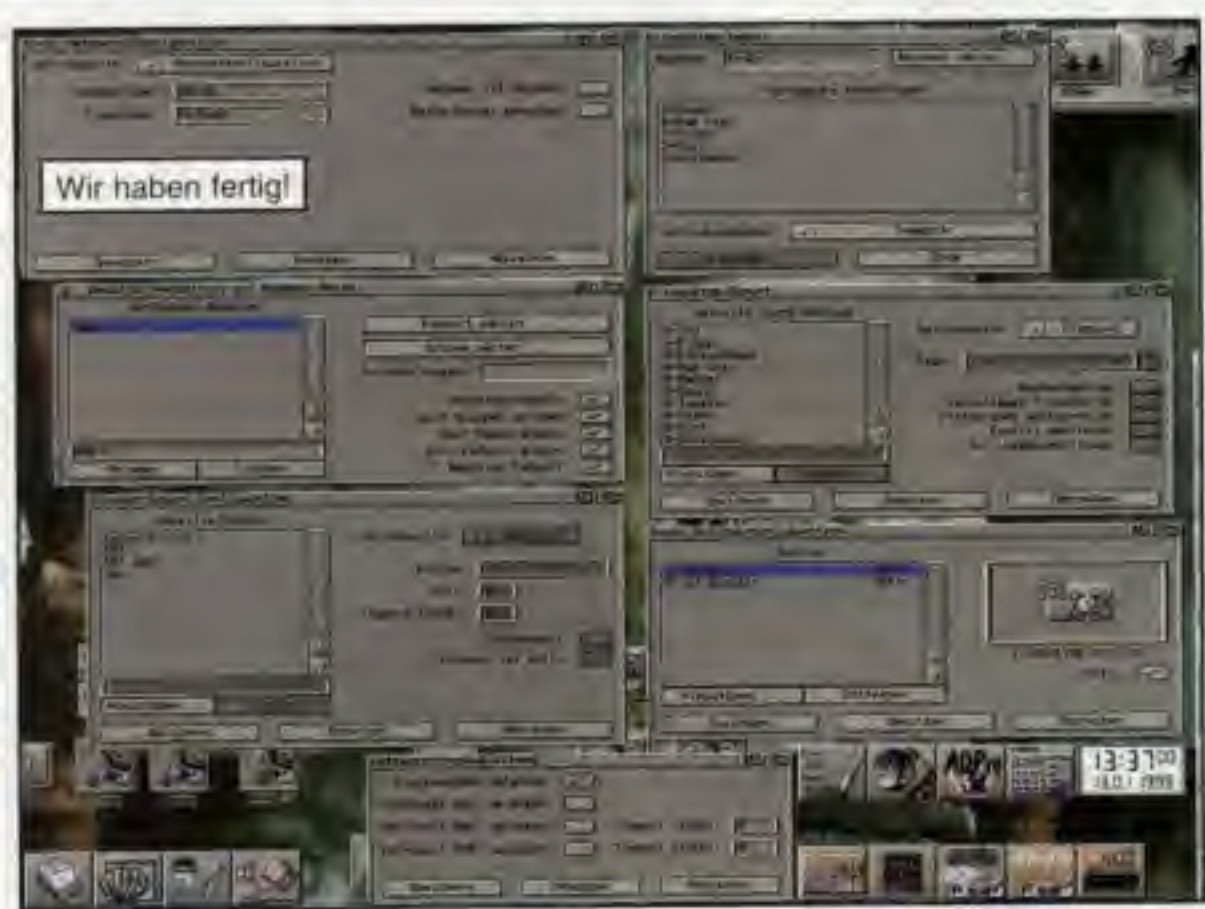
Wenn Sie nur die Netzwerk-Hardware haben, werden Sie nicht weit kommen, da Ihnen dann noch wissen muß, welche Hardware Sie haben und wie man es anspricht. Dazu gibt es mit dieser Netzwerk-Hardware für Amiga 16/32 einen Vernetzungstester, auch „Tester“ genannt. Dieser Tester ist Software, die ein standardisiertes Interface mit der Hardware der Amiga 16/32 oder anderen Produkten herstellt. Schritt für Schritt wird der Tester der Standard-Vorgehensweise AmigaNet Version 2.1.5 (SANA II) entspricht, die Amiga 16/32 haben. Folgende Hardware ist erforderlich: Netzwerk-Hardware, ein Rechner 2 oder Standard-Amiga 16/32 mit 16/32-Netzwerk-Adapterkarte oder -chip. Der Tester ist auch als Amiga-Netzwerk-Tester bekannt, mit der Hardware verbunden. Sie können zum Beispiel einen Amiga 16/32 oder einen PC mit Netzwerk-Adapterkarte über eine Ethernet-Karte parallel miteinander verbinden.

## Konfiguration

Für die Konfiguration stehen verschiedene Einsteller zur Verfügung. Angefangen von dem Einsteller für die grundsätzliche Netzwerk-Konfiguration (IP-Adresse und verwendetes Device), über die sicherheitsrelevanten Voreinsteller für Benutzer und Gruppen, bis hin zum Filesystem und Drucker Import/Export.







ment in Betrieb sind, ist die Storage-Methode vorzuziehen. Bei einem Reset meldet Envoy zwar, wenn die angemeldeten Laufwerke nicht zur Verfügung stehen, aber leider erfolgt zumindest auf einem 060er danach ein Absturz. Das ist zwar unschön, aber auch der einzige Mangel, der bisher aufgefallen ist. Positiv zu bewerten ist auf jeden Fall, daß Envoy auch auf DraCo absolut sauber und stabil läuft. Somit steht einer Renderfarm eigentlich nichts mehr im Wege, bleibt nur zu hoffen, daß Tornado bald Netzwerkunterstützung bietet.

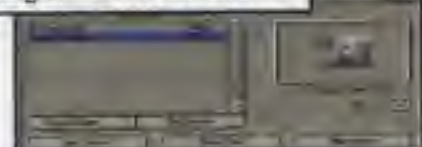
Die Anmeldung eines Netzwerkdruckers gestaltet sich ähnlich wie bei den Laufwerken und ist somit mühelos zu erledigen.



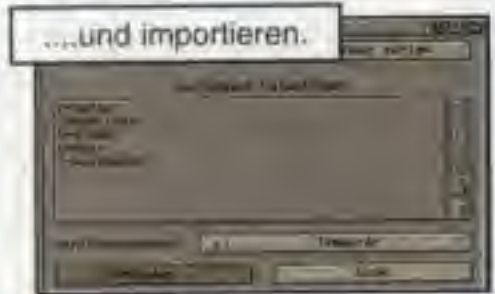
Die Adressvergabe wird schon bei der Installation (einfache Netzwerke) vorgenommen, so daß man direkt dazu übergehen kann, die Einstellungen für den Export/Import der gewünschten Laufwerke vorzunehmen. Dort kann man für jedes Laufwerk sowohl Zugriffsrechte als auch natürlich die Art des Laufwerkes angeben. Außerdem wird dort den Laufwerken der gewünschte Name zugeordnet, so daß man diese später im Netz auch unterscheiden kann.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, Laufwerke auch nur temporär anzumelden, so daß diese nur bis zum nächsten Reset gemountet sind. Wenn die Rechner perma-

ServiceManager - ohne läuft nix!



Anschließend braucht man nur noch auf dem anderen Rechner diese Laufwerke zu importieren, dadurch werden automatisch die notwendigen Mountdateien auf die Platte geschrieben, abhängig davon, ob „permanent“ oder „storage“ gewählt wurde, liegen diese dann in Devs/DosDrivers oder Storage/DosDrivers.



## NETZWERKE

Um Ihre Amigas zu vernetzen, müssen Sie irgendeine physikalische Netzwerkverbindung zwischen ihnen haben. Amiga Envoy benötigt stabil funktionierende Netzwerk-Hardware mit einem AmigaOS-Gerätetreiber nach NAXA-II-Standard. Am besten sind hier Ethernet oder ARCNET, da das die schnellsten und bequemsten Verbindungen in einem Netz von Amigas ermöglicht. Mindestens einer der Amigas im Netz sollte eine Festplatte haben. Ethernet findet sich normalerweise mit einem von zwei Kabeltypen, je nachdem, was Ihre Karten für Stecker haben. Zu empfehlen ist „RJ-45“, auch „Twisted Pair“ genannt, da es sehr zuverlässig und recht preiswert ist. Diese Art von Verkabelung wird normalerweise zusammen mit einem „Hub“ verwendet, der als zentraler Verbindungsknoten für die angeschlossenen Computer agiert. Die andere oft benutzte Kabelart ist „RG-58

Coax-Kabel“, das mit BNC-Buchsen auf den Karten über spezielle „T-Stücke“ verbunden wird und an jedem Endstück einen 50 Ohm „Terminator“ braucht. ARCNET braucht Coax-Kabel, T-Stücke und Terminatoren. Das sieht zwar fast alles so aus wie die Kabel für Ethernet, hat aber ganz andere elektrische Eigenschaften. Stellen Sie sicher, daß Sie nicht versehentlich Ethernet-Kabel für ARCNET verwenden oder umgekehrt! Eine Besonderheit von ARCNET ist, daß Sie selbst auf jeder Karte über einen DIP-Schalter oder Jumper eine jeweils eindeutige Adresse einstellen müssen. Mehr Informationen zum Thema Netzwerk gibt es in den vorigen beiden Ausgaben der Amiga Fever – dort finden Sie beispielsweise unseren Netzwerkkarten-Vergleichstest und unseren zweiteiligen Grundlagen-Kurs rund um das Thema Netzwerke.





## SANA II-TREIBER

MagSIIIP, Serielltreiber Mag-PLIP, Paralleltreiber sind im Anmer zu finden inkl. der benötigten Schaltpläne und Dokumentation. Leider unterstützen diese Treiber nur die internen Schnittstellen des Amiga. Bleibt zu hoffen, daß sich einige Programmierer diese Mühe machen und Adapter schaffen.

Dabei ist nur zu beachten, daß auch der entsprechende Service auf dem richtigen Rechner aktiviert ist.

Fehlt nur noch der  
Connect zur Pizzabude...



Nachdem die Konfiguration abgeschlossen ist und alles läuft, kann man auf sämtliche im Netz vorhandenen Rechner zugreifen, Daten austauschen, und natürlich auch die Programme aufrufen. Allerdings muß man dabei beachten, daß die von dem Programm eventuell benötigten Treiber bzw. Libraries usw. entweder auf dem entsprechenden Amiga zur Verfügung stehen, oder ein Assign darauf verweist. Bei neueren Programmen, die automatisch im Programmverzeichnis danach suchen, ist dies nicht notwendig, sofern diese Dateien auch dort liegen. Wer mit einer der bekannten Mac-Emulationen arbeitet, kann natürlich auch auf diese mit einbinden. Only AMIGA makes it possible :-)

Alles in allem ist Envoy 3 ein gelungenes und überzeugendes Produkt, das eigentlich kaum Wünsche offen läßt - außer entsprechende Lösungen, um das Ganze noch mit Wintel, BeOS und Macintosh-Rechnern zu vernetzen. Aber vielleicht läßt sich Herr Wrobel ja überzeugen, für

diese Systeme entsprechende Zusätze zu liefern. Dies ist sicherlich bei entsprechender Nachfrage realisierbar. Bleibt nur zu hoffen, daß dieses wirklich gelungene Produkt entsprechenden Zuspruch findet, und daraufhin vielleicht auch der eine oder andere Hard oder Softwarehersteller entsprechend reagiert und neue Produkte oder Erweiterungen anbietet.

**Produktname: Envoy 3**  
**Hersteller: Heinz Wrobel**  
**Zu haben bei:**  
**SCHATZTRUHE Stefan Ossowski**  
**Veronikastraße 33**  
**45131 Essen**  
**Tel.: 0201/788778**  
**Fax: 0201/798447,**  
**www.schatztruhe.de**  
**stefano@schatztruhe.de**  
**Preis: DM 99.-**

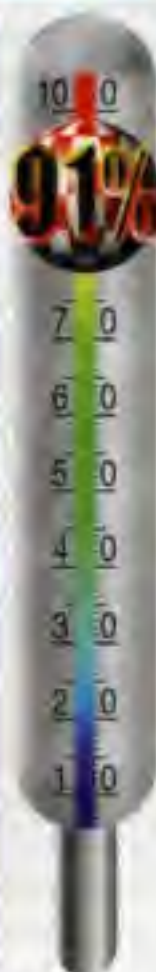


### MINUS

- keine Prozessor-optimierten Versionen
- keine PPC Unterstützung

- sehr gute Dokumentation
- Entwicklerunterlagen
- einfache Installation
- Konfiguration von Envoy 2 wird weitgehend übernommen
- verbesserte Performance
- durchdachte Benutzeroberfläche
- flexible und leistungsfähige Netzwerklösung
- Änderungen sofort ohne Neustart
- läuft stabil und zuverlässig
- systemkonform programmiert
- läuft auch auf DraGo stabil
- Auslieferung auf CD-ROM
- angemessener Preis

### PLUS



**Öffnungszeiten Ladenlokal:**  
**Mo. - Fr. 18:00 - 20:00**  
**Sa. 10:00-13:00 u. 14:00-16:00**  
**Tel./Fax: 0421/6160712**  
**0172/2646335**

### CD-ROM

100% Colour Clips		27.00
500 Screen Savers 2		27.00
Amiga Developer V1.2		24.50
Amiga Forever 2.0		109.00
Amiga Format CDs	je	13.00
Aminet 21-28	je	21.00
Aminet Set 5-7	je	56.00
Candy Factory Pro		99.00
CyberGraphX V4		47.00
CygnusEd Prof Release 4		59.00
Dekubi		37.00
Deluxe Paint 5		65.00
Digi Booster Professional		89.00
DirOpus 5 MAGELLAN 2		95.00
DirOpus Plus CD		57.00
Fantastic Dreams		149.00
Flashrom Vol. II		36.00
Mogel-CD		33.00
Nightshift Sound & Vision		19.00
Patchwork CD		35.00
Personal Paint 7.1		65.00
PFS 2		89.00
Red Hat Linux 5.1		37.00
Scene Archive		37.00
Scene Explorer 2		35.00
SuperView Suite Productivity		57.00
Virtual Computer Pets		23.00
Winbench 98		27.00
Wordworth 7		119.00
Workbench-Designer 2		36.00

### Sonderaktion

(nur solange der Vorrat reicht)

<b>3 Amiga Bücher</b>	<b>39.00</b>
<b>5 Amiga Bücher</b>	<b>55.00</b>
<b>7 Amiga Bücher</b>	<b>69.00</b>

(z. B. Hardware auf einen Schlag, A1200 / 4000 für Einsteiger, Mein Computer und ich u.a.)

### CD-Hüllen

1-fach	schwarz	10 Stk.	5.95
1-fach	farbig	10 Stk.	7.95
2-fach	schwarz	10 Stk.	12.95
4-fach	klar	1 Stk.	2.95
4-fach	klar	5 Stk.	12.95
6-fach	schwarz	1 Stk.	3.95
6-fach	schwarz	5 Stk.	16.95

### Spiele

Eat the Whistle	55.00
Foundation	79.00
Ishar Trilogy	45.00
Marblelous II	37.00
Myst	89.00
Powder	44.00
Utopia 2	59.00
Vulcanology	55.00
Well The Sexy Empire	85.00

### Low-Cost

5.00 DM:

Amiga Format 18, 19, 21, Animatic, Euro CD 2, Diamonds & Pearls, Net News Offline 1

10.00 DM:

Aquaventura, Prime Mover, Megahits Vol. 4, 6, Billis Tomato Game

15.00 DM:

Banshee AGA, Skeleton Krew AGA, Slamtilt, Chaos Engine 2 ECS, Thunderblade, Xenon 2

20.00 DM:

Rise of the Robots AGA, Rules of Engagement 2, Syndicate/Alfred Chicken, Amiga Spiele Highlights 1, 2

**Alle Preise zzgl. Versandkosten**

**Anschrift: Black & White, Burckhard Schmidt, Halmerweg 31, 28237 Bremen**







## Kontrollgang - interessante Seiten im World Wide Web

Mit dem Surfen im World Wide Web ist es wie mit dem Lesen von Zeitungen: Hinter interessanten Überschriften müssen sich nicht immer auch ebenso interessante Artikel verbergen. Eine Vorauswahl wäre hier praktisch. Aber dafür gibt es ja selbstlose Redakteure die weder Kosten noch Mühen scheuen den Internet-Dschungel zu durchforsten...

von Thomas Franziskowski

Für viele Begriffe in der Computerwelt wie etwa Internet, TCP und Rexx gibt für den Amiga eine Entsprechung: Aminet, AmiTCP, ARexx. Einen ähnlichen Gedanken hatte vielleicht auch der Autor der Suchmaschine AmiCrawler, dessen Namen stark an die Engine WebCrawler erinnert. Laut eigenen

Begriff wie DTP erhielt ich keinen einzigen Link auf eine Seite, die mir Informationen zu der bekannten Software PageStream hätte geben können. Auch zu einem Begriff wie Raytracer bekam ich neben einigen richtigen Treffern Links zu Programmen wie XiPaint oder zum Hardwarehersteller Phase 5.

Neben den ständig aktualisierten Nachrichten auf der Homepage sind allerdings die recht amüsanten Gerüchte auf einer weiteren Seite des AmiCrawler wirklich lesenswert. Diese sind bewußt nicht nur (eher sogar weniger) auf die Amiga-Welt bezogen, sondern bringen auch interessante Meldungen über Firmen wie Microsoft und Apple, die man allerdings nicht allzu ernst nehmen sollte.

### Dr. Amiga

Wer Probleme mit seinem Amiga bekommt oder vielleicht die eine oder andere

Frage bisher von niemandem beantwortet bekam, sollte es mal mit der Webseite von einem gewissen Dr. Amiga versuchen. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als die Crew der amerikanischen Beratungsagentur Productive Computer Systems (kurz: PCS) die hauptsächlich in Sachen Multimedia tätig ist und nach eigenen Angaben auch heute noch ausschließlich mit Amigas arbeitet. Die Firma existiert seit 1987 und setzt seit 1989 Amiga-Systeme ein. Ganz kostenlos und unverbindlich hat man hier also die Möglichkeit, Fragen zu seinem System zu stellen. Bei einem Test, in dem ich ein schwieriges Hardwareproblem beschrieb, bekam ich bereits nach nur zwei Tagen eine brauchbare Antwort zurück. Der Service kann also empfohlen werden.

Angaben stehen genau 3000 URLs als Suchbasis zur Verfügung, die irgendetwas mit dem Thema Amiga zu tun haben. In der linken oberen Ecke steht dafür das obligatorische Texteingabekästchen, bereit zur Textaufnahme. Im Gegensatz zur weitaus bekannteren Suchmaschine Agnes sind die Möglichkeiten der Suche hier auf einem nur sehr spartanischen Niveau gehalten. Es gibt keine Auflistung von Links mit verschiedenen Oberbegriffen, mit denen man sich an ein bestimmtes Thema herantasten könnte, wenn einem nicht der passende Suchbegriff einfällt. Zumindest werden aber Verknüpfungen wie z.B. AND, OR und NOT, obwohl nirgends angegeben, erkannt. Auch die Suchergebnisse sind eher unbefriedigend: Auf einen einfachen



### Amiga Terminal

Auch, wer beim Surfen durch das World Wide Web einmal mehr oder weniger zufällig auf einer Website namens Amiga Terminal landen sollte, ist nicht schlecht beraten. Der Autor Sven Gremplinski hat sich hier ausgiebig Gedanken gemacht, wie man eine gute Homepage zusammenstellt, die auch einen gewissen Nutzwert zur Verfügung stellt. Aufgrund der guten grafischen Gestaltung wurde sie '97 bereits mit einem WebDesign-Preis, welcher monatlich an Amiga-relevante Seiten vergeben wird, ausgezeichnet. Zur Auswahl stehen Links zu einer Seite, die einige Informationen zu (fast) allen bisher erschienenen Amiga-Modellen anbietet, einer leider recht stiefmütterlich behandelten Tips & Tricks Ecke, einem ausführlichen Führer durch die Welt der Computerdrucker, einer Seite mit Tips zu einigen Spielen, die üblichen Web-Links zu anderen interessanten Seiten und einem Link zu einem News-lastigem Amiga-Forum, welches unter anderem auch die Möglichkeit zum Chatten mit Gleichgesinnten anbietet.

AmiCrawler:

<http://www.amicrawler.com>

Dr. Amiga:

[www.accessone.com/~olegm/34.html](http://www.accessone.com/~olegm/34.html)

Amiga Terminal:

<http://www.fun.horx.de/sven.gremplinski/as/asindex.html>



**POWERUP**

Unsere Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 bis 13:00 Uhr und von 15:00 bis 19:00, Sa. von 10:00 bis 14:00 Uhr





# Test: A1200-Grafikkarte BVisionPPC



Wenn ein Amiga 1200-Besitzer nachts vor Aufregung nicht mehr schlafen kann und er tagsüber in einem Versteck auf den Briefträger lauert, weil er es nicht erwarten kann - dann hat er sich wohl eine BVisionPPC bestellt, die erste Grafikkarte speziell für den A1200.

von Dennis Pauler

Endlich ist sie da! Schon vor Monaten angekündigt und immer wieder verschoben ist sie jetzt doch noch erschienen. A1200-User mit Tower und Busplatine konnten zwar schon länger die Grafikkarten der Amiga-Modelle 2000, 3000 und 4000 verwenden, wer jedoch nicht im Besitz einer solchen Erweiterung ist, mußte bis jetzt mit den AGA-Chips vorlieb nehmen. Einziger Wehrmutstropfen: die BVisionPPC läßt sich ausschließlich an der BlizzardPPC-Turbokarte betreiben. Wer also weder Busplatine noch PPC-Karte hat, sollte langsam mal ans aufrüsten denken...

## Die Installation

Als aller erstes muß ein Update der PowerPC-Systemsoftware durchgeführt werden, um das fehlerfreie Arbeiten der BVisionPPC zu gewährleisten. Hier liegt schon der erste Schwachpunkt, eben dieses Update liegt nämlich nicht dabei und muß erst aus dem Internet geladen werden. Wer keinen Internetzugang hat - Pech gehabt.

Von der Hardwareseite her ist der Einbau theoretisch ganz einfach: Grafikkarte auf den entsprechenden Sockel der BlizzardPPC stecken - fertig. In der Praxis gibt es allerdings einige Probleme. So ist der Einbau in den A1200 im Tastaturgehäuse zwar prinzipiell möglich, wegen der dann nochmal erhöhten Hitzeentwicklung muß davon aber dringend abgeraten werden.

Ein zweites Problem ist der große Stromhunger der BVision. Für Tastatur-1200er ist der Weg hier endgültig vorbei, da sowohl das originale 1200er-Netzteil als auch die stärkeren A500-Netzteile hier hoffnungslos überfordert sind; die Grafikkarte bleibt dann einfach tot. Abhilfe schafft nur

ein leistungsstarkes Tower-Netzteil, aber auch hier kann es noch zu Problemen kommen - so wurde es in unserem Testrechner z.B. erforderlich, zusätzlich zur normalen Spannungsversorgung an einer zweiten Stelle direkt auf der Hauptplatine Spannung anzulegen. Prinzipiell muß hiervon zwar auch abgeraten werden (es besteht die Chance eines Kurzschlusses) in der Praxis hat das aber zumindest bei uns funktioniert.

Hat man das Netzteilproblem gelöst, muß man nur noch den (mit einem Kabel von der Grafikkarte wegführenden) neuen Videoausgang irgendwo unterbringen, weder Hardware noch Anleitung bieten hierzu einen Lösungsvorschlag - zumindest mal ein

leeres Slotblech hätte man hier für Towerbesitzer beilegen können!

Nun kann eigentlich das Gehäuse geschlossen werden. Hat man eine Erweiterung für den Uhrenport (z.B. eine Soundkarte), dann heißt es an dieser Stelle Abschied davon nehmen, da die BVisionPPC einen Teil des von den entsprechenden Platinen beanspruchten Platzes blockiert. Ohne eine (noch zu entwickelnde) Uhrenport-Verlängerung o.ä. fällt diese Erweiterungsmöglichkeit damit weg.

## Der Treiber

Mit in der Verpackung liegt eine Treiber-Diskette für Cybergraphics, allerdings handelt es sich hierbei nicht um eine Neuentwicklung, sondern nur um einen gepatchten Treiber der CyberVisionPPC. Ein spezieller BVision-Treiber ist angeblich noch in der Entwicklung.

Die Installation erfolgt mittels Commodore-Installer, nach dem Setzen der Umgebungsvariablen und einem Neustart stehen dann die neuen Bildschirmmodi zur Verfügung. Gehört man zu den Anwendern, die viele kleine WB-Verbesserungen installiert und ihren Rechner regelrecht „totgepatcht“ haben, ist jetzt ein guter Zeitpunkt, um die Workbench mal wieder frisch zu installieren und von unnötigem Ballast zu befreien - ein paar dieser Patches vertragen sich nämlich nicht mit dem Cybergraphics-System.

Nächstes Problem: Im Gegensatz zu anderen Grafikkarten, wie z.B. der CyberVision 64/3D schleift die BVisionPPC die alten AGA-Bildschirmmodi nicht durch. Ist man z.B. auf Pal angewiesen (für ältere Programme, vor allem Spiele und Demos), muß man entweder jedesmal umstecken oder sich einen Monitorschalter zulegen.

Da ist sie - die erste Grafikkarte für den A1200







## Die Workbench in 24 Bit!

Sind all die Installationsschwierigkeiten überstanden, dann beginnt der Genuß: Die Workbench in 16,8 Millionen Farben bei einer Auflösung von 800 x 600 und einer wesentlich höheren Geschwindigkeit als zu AGA-Zeiten sind nur der Anfang des Vergnügens. Fenster öffnen sich auf einmal quasi in Nullzeit, Pulldown-Menüs reagieren sofort auf einen Mausklick - erst jetzt wird einem klar, wie langsam das mittlerweile uralte Grafik-Chipset des A1200 ist. Das Ziehen und Überlagern von Bildschirmen klappt jetzt zwar nicht mehr (der verwendete Permedia 2-Prozessor unterstützt das nicht), der Geschwindigkeitsrausch läßt einen das aber schnell verschmerzen.

3D-Shooter sind nicht länger zu einer Slideshow degradiert, sondern verdienen nun tatsächlich die Bezeichnung „Echtzeit-3D“.

Emulatoren wie z.B. Mame oder Shapeshifter arbeiten endlich in Originalgeschwindigkeit - damit erschließen sich dem Amiganer gleich mehrere neue Welten: Wer sich über zu wenig Amiga-Software beklagt, kann jetzt Mac-Software wie Photoshop und QuarkXPress benutzen oder zwischendurch mal eine Runde SimTower spielen.

## Fasten your seatbelts!

Neben der schnellen 2D-Darstellung verfügt der Permedia 2-Prozessor auch über eine 3D-Hardwarebe-

schleunigung, ein Treiber für Warp3D soll bei Erscheinen dieser Ausgabe bereits verfügbar sein. Diese Hardwareunterstützung ermöglicht (natürlich vor allem für Spiele) Effekte wie Texturfiltrierung, Nebel und ähnliches, die softwaremäßig selbst auf einem PowerPC nicht erreichbar wären. Zukünftige 3D-Spiele, wie z.B. Wipeout 2097, werden eine 3D-Beschleunigung ausgiebig benutzen oder sogar zwingend voraussetzen. Um sich vorstellen zu können, was das für die Hersteller für Möglichkeiten bedeutet, braucht man sich nur mal ein paar aktuelle PC-Games anzuschauen...

Außerdem verfügt die BVisionPPC noch über einen Anschluß für eine 3D-LCD-Shutterbrille, die allerdings noch nicht erhältlich ist.

## Fazit

In den Punkten Auflösung, Farbtiefe und Geschwindigkeit setzt die BVisionPPC auf dem Amiga 1200 Maßstäbe, wenngleich sie mit der Leistungsfähigkeit von anderen Grafikkarten, wie z.B. der CyberVisionPPC für den A4000 nicht mithalten kann (siehe Kasten 2: Geschwindigkeitsvergleich). Die Installation von Karte und Treiber hält einige üble Fallen bereit, hat man diese aber erst einmal überwunden, arbeitet sie problemlos.

Das fehlende Durchschleifen der AGA-Bildschirmmodi ist ein Problem, mit einem Monitorumschalter läßt sich das allerdings (wenn auch recht unkomfortabel) beheben, wobei aber je nach Umschalter die Bildqualität leiden kann.

Alles in allem kann die Karte dem Benutzer, der über die benötigte

## TECHNISCHE DATEN

Grafikprozessor: Permedia 2 von 3DLabs mit integrierter 3D Geometry Setup Engine  
3D-Leistung: bis zu 80 Mio. 3D-Pixel/Sek oder 1 Mio. Polygone/Sek.

Videospeicher: 8 MByte SGRAM

RAMDAC: 230 MHz

max. Auflösung: 1152 x 900, 24Bit, 75 Hz oder 1600 x 1200, 16Bit, 72 Hz

Sonstiges: integrierte Videobeschleunigung; Anschluß für eine optionale 3D-LCD-Shutterbrille

Hardware verfügt, nicht zuletzt auch wegen dem für Amiga-Verhältnisse recht günstigen Preises von 369 DM durchaus empfohlen werden - man sollte sich jedoch darüber im klaren sein, daß es mit älterer, unsauber programmierter Software (wie den meisten Spielen) Probleme geben kann.

**Produktname:** BVisionPPC

**Hersteller:**

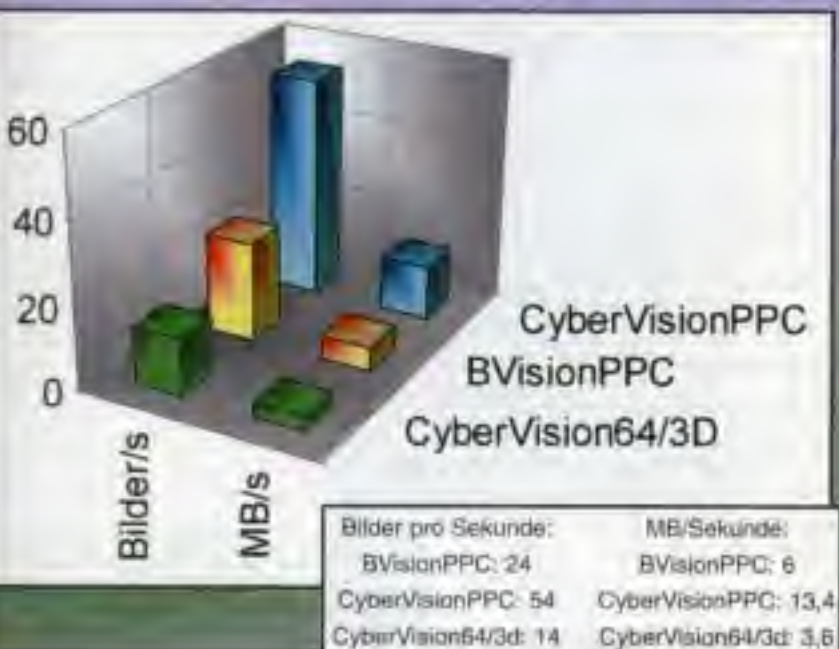
**Phase 5 Digital Products**

**Zu haben bei nahezu jedem Amiga-Händler**

**Preis: 369 DM**

**Alternativen: keine**

## GESCHWINDIGKEITSVERGLEICH



### BVISION PPC

**MINUS**

- große Hitzeentwicklung und hoher Strombedarf
- noch kein spezieller Treiber verfügbar
- AGA-Bildschirmmodi werden nicht durchgeschleift
- Anleitung eher ein „Fallblatt“
- schlechter Support

**PLUS**

- hohe Geschwindigkeit, auch bei großer Farbtiefe
- 3D-Hardware-Beschleunigung
- erste Grafikkarte speziell für den A1200





# IOBlix, die neue Multi-I/O Karte

**Kennen Sie das? Beim Drucken dauert es eine Ewigkeit, bis der Amiga merkt, daß kein Papier mehr im Drucker ist, oder dieser gar ausgeschaltet ist. Es wachsen einem graue Haare, bis ein gutes Bild aus dem Drucker kommt, obwohl es auf anderen Systemen oft schneller geht. In der Anleitung für Modems steht, daß die Baudrate der seriellen Schnittstelle doch bitte auf 115200 Baud gestellt werden sollte, man aber feststellt, daß der Amiga normalerweise nur 31250 Baud schafft. Hier setzt IOBlix (sprich: ei-o-belix) an, eine Karte mit parallelen/seriellen Schnittstellen für den Amiga.**

von Andreas Brandmair

## Was ist IOBlix?

IOBlix ist eine neue Erweiterungssteckkarte für alle Amigas mit Zorro2-Steckplatz. Außerdem gibt es für den A1200 ohne Zorro-Platine die IOBlix1200ser sowie die IOBlix1200par mit jeweils einem seriellen bzw. einem parallelen Port.

Da es nach der Multiface3 von BSC kaum mehr interessante Neuerungen in diesem Bereich des Amiga gab, hat man sich bei RBM Gedanken gemacht: Es entstand die IOBlix Multi-I/O Karte (Mehrfach-Schnittstellenkarte). Sie besitzt als Erweiterungen vier serielle (RS232) Schnittstellen und zwei EPP/ECP parallele Schnittstellen. Außerdem verfügt die IOBlix über zwei Erweiterungssteckplätze, für die ein AHI-kompatibles Sound-Modul und ein SANAI-kompatibles Ethernet-Netzwerk-Modul in momentaner Vorbereitung sind. RBM verpaßte IOBlix auch noch eine IrDA-Schnittstelle, auf die man einen zusätzlichen Infrarot-sender/-empfänger aufsetzen kann (mit spezieller Software). Ein weiteres Modul, das für die Verwendung eines PC-Standard 1.44MB-Disketten-Laufwerks dienen soll, ist für die Zukunft geplant. Die IOBlix kommt im Paket mit einem parallelen und vier seriellen Ansteckkabeln inklusive Slotblech für die Ports. Neben der Diskette mit der Treibersoftware und einer Bedienungsanleitung liegen noch zwei weitere 1x parallel und 1x seriell Slotbleche bei.

Eine häufige Verwendungsart von seriellen Schnittstellen (RS232) ist der Anschluß von Modems sowie die

Nullmodem-Verbindung. Mailboxbesitzer haben durch die 4 Schnittstellen mehr Möglichkeiten. Man kann statt einem Ethernet-Netzwerk-Computer per Nullmodemkabel mit einem Rechner verbinden. Hier verwendet die IOBlix den Seriellcontroller 16C654, der eine Übertragungsrate von 460800 Baud pro Schnittstelle „schafft“. Gleichzeitig besitzt er einen Fifo-Puffer mit 64 Bytes, auf den die Schnittstellen gleichzeitig zugreifen können. Parallele Schnittstellen sind eine günstige Lösung, Drucker und Scanner anzusteuern. Jedoch ist die Verwendungsvielfalt, genauso wie bei den seriellen Schnittstellen, darüber hinaus noch sehr viel größer. Die IOBlix verfügt hier über den Parallelcontroller 87C36. Dieser Chip verfügt über eine parallele Schnittstelle mit 16 Bytes Puffer. Man hat die Möglichkeit, einen weiteren dieser Chips auf die IOBlix aufzusetzen, um eine zweite parallele Schnittstelle zu haben. Den Chip bekommt man entweder direkt bei RBM oder bei vielen Elektronikläden, Typ: ST 87C36 im 44pol. PLCC-Gehäuse. Unter anderem hat die IOBlix auch noch zwei Sockel, auf die man ein IC mit je 4 KByte Pufferspeicher aufstecken kann. Diese insgesamt 8 KByte Puffer lassen sich dann auf alle Erweiterungen verteilen.

## Die IOBlix in der Praxis

Die Installation nach Anleitung des Handbuches und der beigelegten Diskette lief reibungslos(!) und beim zweiten Hochfahren wurde auch schon automatisch unsere Druckerschnittstelle etc. auf die IOBlix umgeleitet. Wir testeten für alle Leser einmal den sichtbaren Unterschied des Amiga mit und ohne IOBlix. Unser Testrechner:

Amiga 3000 mit 040/25MHz, 16 MByte Ram. Wir verwendeten einen HP LaserJet 3 mit 5MB Speicher (Seitenschutz: A4).

1. Test: Wir druckten in 300x300dpi eine stark beschriebene DinA4-Seite aus, wobei der zeitlichen Unterschied der Übertragung zwischen Amiga und Drucker gemessen wurde. Getestet wurde mit dem Standard-Parallelport am Amiga, mit dem auf der Multiface3 und mit dem auf der IOBlix. Als Software verwendeten wir Wordworth6 und TurboPrint4.

Ergebnis: Multiface 3: 28 Sekunden, Amiga-parallel: 27 Sekunden, IOBlix: 17 Sekunden!



Schon bald sollen weitere Module für die IOBlix erscheinen





Test I		Zeit
Multiface 3	28s	
AMIGA parallel	27s	
IOBlix	17s	
Test II		Zeit
Multiface 3	68s	
AMIGA parallel	94s	
IOBlix	43s	

2. Test: Eine Grafik, ca. 1600x600 Pixel, mit Photogenics und Turboprint ausgedruckt.

Ergebnis: Multiface 3: 68 Sekunden, Amiga-parallel: 94 Sekunden, IOBlix: 43 Sekunden.

Abschließend machten wir einen weiteren interessanten Test: Die Übertragung von einem seriellen Port der IOBlix zu einem anderen. Wir verwendeten wieder unseren Testrechner, diesmal aber mit einem 060/50MHz und 32MByte Ram, die Terminalsoftware Term V und ein zwei Meter langes 9Pol. Nullmodemkabel. Wir verwendeten Port 0 und Port 1 der IOBlix. Ergebnis: Die Übertragungsrate schwankte ständig hin und her, somit war es für uns nicht möglich, einen genauen Durchschnitt zu messen. Dieser lag jedoch deutlich unter dem Wert von 460800 Baud. Jedoch war uns die Herkunft dieses auch unter Verwendung anderer Testrechner immer wieder auftretenden

Problems schleierhaft. Im Praxisbetrieb mit Modem, ISDN-Modem oder Nullmodem-Verbindung, die natürlich alle bei weitem keine so hohen Übertragungsraten fordern, lief die IOBlix jedoch stabil.

## Fazit

Wie die Testergebnisse zeigen, schlägt die IOBlix ihre Konkurrenten um Längen. Die Modularität und Erweiterbarkeit auch noch in Betracht gezogen, ergibt sich ein hervorragender Gesamteindruck. Wer mehrere und/oder schnelle Schnittstellen für beliebige Anwendungen an seinem Amiga benötigt, kann ohne zu zögern zur IOBlix greifen.

zu haben bei:

**RBM Digitaltechnik**  
Goldbachstr. 49  
37269 Eschwege  
Tel. 05651/8097-0, Fax  
05651/8097-11  
Web: <http://www.rbm.de>  
E-Mail: [info@rbm.de](mailto:info@rbm.de)

**Preise:**  
IOBlix Zorro, 4x ser., 1x par.:  
249 DM  
2. paralleler Port: 39 DM Aufpreis  
IOBlix1200 1x ser.: 99 DM  
IOBlix1200 1x par.: 99 DM

## EPP- UND ECP-PARALLELPOR

EPP/ECP= Enhanced Parallel Port / Enhanced Capability Port. Ist Teil des IEEE 1284-Standards. EPP/ECP ist eine Standardmethode für bidirektionale, parallele Übertragung und ist schneller als die „alte“ parallele Übertragungsmethode.

## AMIGA SERVICE CENTER

Wir reparieren Ihren Amiga in 24h (Versand 48h)

Reparaturpreise:

A500/2000/3000/1200/4000

Bei Bedarf Mainboardtausch

TIME + Teile

## Unsere Frühjahrshitliste

A4000D	ab 899,-	Turbokarte A500 2MB	199,-
A1200	ab 299,-	Turbokarten 030/040	ab 199,-
A500/A2000	ab 99,-/199,-	V-LAB/Oktagon	ab 149,-
Laufwerk ext. gebr.	39,-	Kick 3.1 für A500/2000	45,-
Monitore 1084/1438S	ab 99,-/249,-	AT/SCSI CD-Rom	79,-/119,-
3640CPU Board Rev 3.2	269,-	Scandoubler	ab 149,-
Grafikkarte gebr.	ab 99,-	VGA-Monitore	ab 99,-

Geräte gebraucht, werkstatüberprüft und mit 3 Monaten Garantie

## Die Zubehör-Hitliste

1. A2000 im Tower kpl.	399,-
2. Tastatur A213/4000	99,-
3. GVP2040-033 Turbok. 8MB	399,-
4. HD 214/8GB AT	199,-/249,-/399,-
5. HD 214/3GB USCSI	299,-/399,-
6. VLAB/VLAB-Motion	199,-/799,-
7. A2000Turbocard030/4MB	269,-
8. Monitore 15/17"	ab 299,-/499,-
9. Netzteil 1200/2000/3000	ab 69,-
10. Toccata/Ariadne 2	299,-/199,-

Porte\* Versandkostenpauschale ab DM 15,-

## Unsere Bauteile-Oase

1. Kick 3.1 für alle Amigas	ab 45,-
2. Super Buster Rev. 11	99,-
3. ECS-Agnus/SuperDenise	29,-
4. CIA8520 SMD	39,-
5. FPU 68882-50MHZ	nur 79,-
6. 4/8/16/32MB PS2	29,-/39,-/59,-/79,-
7. CPU 030 25/50MHZ	49,-/79,-
8. CPU 68040-25/40MHZ	79,-/129,-
9. 4MB Zipp (PageMode)	79,-

Alle Bauteile für A500/A2000/A4000 am Lager! Preise gelten nur im Versand!

## Aktuelle Preis- und Gebrauchtangebots-

liste siehe Internet: [www.roemer.de](http://www.roemer.de)

**Kaufe günstig an:** Turbokarten 4040/4060  
1240/1260/Grafikkarten

Computer-Service am Schloß  
**ROEMER**  
10589 Berlin  
Mierendorffstr. 14  
Mo - Fr von 10 - 17 Uhr  
Tel.: 030-344 32 03  
Fax: 030-344 59 57  
Email: [roemer@roemer.de](mailto:roemer@roemer.de)

# IOBLIX

## MINUS

- Übertragungsrate auf seriellen Port schwankt bei sehr hoher Belastung

## PLUS

- Leichter Einbau und Installation  
- Hohe Geschwindigkeit der Schnittstellen  
- Viele Erweiterungsmöglichkeiten



## Amiga CDs

100 % Movie Clips	29,-
100 % Colour Clips	29,-
500 Bildschirmrechner	29,-
Ami Atlas (Schweiz-Österreich)	49,-
Amiga Forever V2.0	99,-
Amiga Format	je 15,-
Amiga Repair Kit	79,-
Amiga Times	24,-
Amiga Tools 7 + 8	je 19,-
AmiNet	je 22,-
AmiNet Set 1 + 2 + 3	je 34,-
AmiNet Set 4 + 5 + 6 + 7	je 55,-
Ami Resource European Edition	29,-
APC & TCP Vol 4 + 5 + 6	je 17,-
Art Studio Professional	69,-
Best of Maccomp Vol 1	19,-
Best of Maccomp Vol 2	29,-
Candy Factory Pro	89,-
Cartoon Clipart	49,-
Cybergraphics V4	49,-
CygnusEd Professional Rel 4	69,-
Das schwarze System (Musik CD)	19,-
DeLuxe Paint V	59,-
DiskB	39,-
Directory Opus Magazine 1	89,-
Directory Opus Plus	69,-
Elatic Dreams	99,-
Ervey 3	99,-
Epic Multimedia Lesikon	49,-
EURO CD # 2 + 3	je 19,-
Fantastic Dreams	169,-
Fontamania (Fonts) CD	29,-
Free Objects 1-5 EPS Objekte	je 69,-
Fun-Clips 1 + 2	je 29,-
Gateway Vol 3	19,-
Geek Gadgets May 98 Snapshot	19,-
Get Connected	149,-
Miami, I-Browse, Yam-Email	
Golden Demos	29,-
GrafX Animals Cliparts	19,-
GrafX à la Carte 1-2 Cliparts	je 19,-
Imagine 3.0 Enhancer CD	69,-
Learning Curve	39,-
Light Ram 5	89,-
Light Ram Gold	59,-
Linux M68K	79,-
Linux Red Hat 5.1	39,-
Magic Publisher 4CDs	49,-
Magic Workbench Enhancer	25,-
Maxon Alia	59,-
Meeting Pearls 4	14,-
Moss Anthology 4CDs	59,-
Mopel CD	34,-
NetConnect 2.0 CD	169,-
Octamed Soundstudio	19,-
Oxyon Patch Disk	29,-
Patchwork CD	39,-
Personal Point 7.1	49,-
Personal Suite	19,-
Print Studio Pro	59,-
Rechner und mehr	54,-
RHS Color Collection	39,-
RHS DTP Collection	19,-
Scala MM 400	139,-
Scala PlugIn	59,-
Siamese System 2.1	89,-
Spiracy Classic 98	49,-
Steuerplan 97	79,-
Streckenplaner 97	39,-
Studio Professional V2.2	69,-
SuperView Productivity Suite	59,-
System Booster	29,-



TeleInfo Vol2	29,-
TextIcon CD	39,-
The AGA Experience Vol.3	29,-
The Games Room	39,-
The Kara Collection (Fonts) CD	39,-
The Icons Archive	39,-
True Lines - Clippings 1-4	je 19,-
Turbocade 2.1	19,-
Turbocade 3.0	149,-
Web-It! Vol 1	39,-
Winbench 95	29,-
Wordworth 7	119,-
Workbench Designer 1 + 2	je 39,-
World of Clipart Plus	59,-

Nutzen Sie auch unser Angebot im Internet

[www.kdh-datentechnik.com](http://www.kdh-datentechnik.com)

## Amiga Spiele

Abduktion	D	29,-
Acid Attack Compilation	D	39,-
Amiga Classic	CD	59,-
APC & TCP Vol 4	CD	17,-
Arcade Classic MKII	CD	49,-
Banghoo	D	39,-
Blitz Tennis	D	39,-
Blackhead	D	29,-
Blackhead II	D	29,-
Bograts	D	49,-
Brain Damage Pinball	CD	59,-
Bumout	D	79,-
Cedric	D	59,-
Civilization	D/CD	49,-
Colonization	D	49,-
Cygnus 8	D	39,-
Dune II	D	49,-
Eat The Wildlife	D/CD	59,-
Enemy	D	49,-
Evolution - Humans 3	D/CD	39,-
F19 Stealth Fighter	D	39,-
Fields of Glory	D	49,-
Fifa International Soccer	D	49,-
Fish Odyssey	CD	29,-
Flying High AGA	D/CD	59,-
Flying High Data Disk 1+2	je D	29,-
Forest Dump Forever	D	29,-
Forgotten Forever	CD	a.A.
Formula One Grand Prix	D	49,-
Foundation	CD	69,-
Games Attack	CD	39,-
Genetic Species	CD	69,-
Gunsbo 999 AGA	D	49,-
Gunship 2000	D	49,-



Candy Factory Pro 89,-



Fantastic Dreams 169,-

**KDH ONLINE STORE**  
[www.kdh-datentechnik.com](http://www.kdh-datentechnik.com)

Hirschholz AGA	D	39,-
Hugo	D	64,-
Impetator	CD	59,-
Impossible Mission 2025	D	49,-
Jet Pilot	D	69,-
Kargon	D	49,-
Kick Off 2	D	39,-
Legends	D	39,-
Lemmings	D	39,-
MAG 1	CD	29,-
Mahjong AGA	D	39,-
Mayk Mayhem! Compilation	D	59,-
Master Axe	D	49,-
Megablast	D	29,-
Mobile Warfare	D	39,-
Monopoly Extended	D	29,-
Myet	CD	89,-
Napalm	CD	a.A.
Nemac IV Directors Cut	CD	59,-
Onfacade	CD	69,-
Pinball Brain Damage	D/CD	49,-
PGA Tour Golf Plus	D	39,-
Player Manager 2	D	39,-
Pinball Illusions	CD	49,-
Railroad Tycoon	D	49,-
Ruffian	D	29,-
Samba Partier	D	49,-
Samba World Cup	D/CD	69,-
Shadow of the 3rd Moon	CD	59,-
Simon the Sorcerer	D/CD	49,-
Self Sense Investigations	D/CD	54,-
Stronger	CD	29,-
StreetRacer	D/CD	49,-
Sword	D	59,-
Taimino	D	29,-

## Amiga Spiele

Theme Parc (AGA & ECS)	D/CD	49,-
Time Keepers	D	49,-
Trapped Bundle 1+2	CD	19,-
Ultimate Gloom	CD	49,-
Ultimate Skidmarks	CD	49,-
Ursula 2	CD	29,-
Virocop	D	59,-
Virtual Carting 2	D/CD	59,-
Virtual Computer Pets	CD	25,-
Vulcanology	CD	49,-
Wet the Sory Empire II	CD	59,-
Whizz	D	59,-
Worms Directors Cut	D	39,-

## Büro Software

Ami-PC Linkup	59,-
Database Pro V3.0	99,-
AmigaWriter 1.2 (Free Upd. > 2.0)	149,-
Mission TEX CD 2x	99,-
Network PC	69,-
Pagestream V3.4	398,-
Secret Security System	29,-
STFax 3.4 Professional	98,-
Wordworth 7.0	109,-

D=Diskette CD=CDRom

## Mäuse & Joysticks

Amiga Boing Mauspad (rund)	9,-
Amiga Maus Ergo Design beige	24,-
Amiga Maus 300 dpi 2-fasen	29,-
Amiga Maus 500 dpi 3-fasen	59,-
Amiga Maus Autoshift	49,-
Joypad AM	29,-
Joystick AM Attack	19,-
Joypad Competition Pro	49,-
Joystick Competition Pro 5000	35,-
Joystick Competition Pro 5000 mes	25,-
Joystick Cruiser Turbo	29,-
Joystick Cruiser	24,-
Joystick Multi Color	24,-

## Musik

Atlantis A1200 Soundkarte	a.A.
Camouflage B (nur Midi)	149,-
Camouflage AB (MIDI + Audio)	199,-
Defina-Lite Soundkarte	479,-
Defina A1200 Soundkarte	a.A.
Audio Lab 16 to 16 Defina	199,-
Defina Lite & Audio Lab Bundle	649,-
Digi Booster Professional	99,-
MIDI interface ProMidi	79,-
MIDI interface	99,-
MIDICraft's MIDINET (Musik) CD	49,-
Mignon 2.0 Junior MIDI Sequencer	89,-
Octamed Soundstudio CD	19,-
Samplitude Opus (PPC-Support)	399,-
Soundprobe v2 (Sampling Show)	99,-
Techno Sound Pro Turbo II	149,-

## APC 2switch

2switch APC	289,-
Topolino Mauskonverter	49,-
A1200 Adapter	35,-
Kabelsatz Basic	49,-
PS/2 Tastatur Adapter	9,-

Der 2switch APC ist ein intelligenter Umschalter für Amiga und PC. Mit nur einem Monitor, einer Maus und einer Tastatur können beide Computer völlig unabhängig voneinander betrieben werden.

## Video Programme

HAMA A-Cut Schnittsystem (HW)	149,-
Creative Impulse V1 CD	99,-
FontMachine 3	129,-
Pro Video Club 2 CD	69,-
Scala MM 400 CD	139,-
Scala MM 400 Disk	289,-
Scala PlugIn CD	59,-
Video FX	249,-
X-DVE v3.0	298,-

## Grafik Programme

Atodin 4D	169,-
ArtEffect Version 3.0	298,-
Art Effect Power Effects 1-2	je 69,-
Art Effect Power Up Effects	69,-
Art Studio Professional	69,-
Candy Factory Pro	89,-
Castillon	99,-
draw Studio 2.0 CD	179,-
DeLuxePaint V CD oder Disk	59,-
Elatic Dreams	99,-
Fantastic Dreams	169,-
Image F/X 3.2	349,-
ImagePro (ppc-support)	399,-
PenPartner Version 1 + Amiga Treiber	179,-
Picture Manager Version 5.5	99,-
Power Effekte 1 + 2 (art effect)	je 69,-
Tornado 3D V2	398,-
Ultracolor 3.0	89,-
Wildfire V5 Standard/PPC	98,-
Wildfire PPC Version V7	198,-

## Tools

Amiga Forever V2.0	99,-
ASIM CDFS V3.9	79,-
AWeb 3.2 (Internet Browser)	99,-
Burn II 1.040 version (PPC Support)	149,-
Chess DOS 7.0 Professional	139,-
Cybergraphics V4	49,-
Devolo Backup Pro V5.0	119,-
Directory Opus Plus	69,-
Fusion MAC Emulator	58,-
Hard Drive Menu	35,-
I-Browse (Internet Browser)	99,-
IDE Fix 97	59,-
IDE Fix 97 EXPRESS Bundle	179,-
IDE 4MB/sec Overthrustgate	
ink 1x Adapter + Express Adapter	
Internet CD - Get Connected	149,-
mit Miami 3.0 I-Browse und YAM	
Make CD 3.2 (TAD Brennsoftware)	99,-
Make CD 3.2 (DAD Brennsoftware)	149,-
Miami 3.0 Disk oder CD	79,-
Newback (Backup Up System)	79,-
NetConnect 2.0	179,-
PC-Task 4.4 PC Emulator	149,-
PCX PC Emulator	98,-
PFS 2 / AFS Professional Filesystem	89,-
Photocopy (Amiga 610, 1200/1250)	139,-
Scan Quik 4.0 (Epson, Canon, HP)	159,-
Shutter Pro v2.2 (Druckertreiber)	69,-
TurboPrint 7.0	109,-
Zip/Jaz Tools	59,-

## Sprachen

Blitz Basic Support Suite	49,-
Blitz Basic Ultimate CD	69,-
Revecode AREXX Compiler CD	69,-
StormC DSK Commercial	698,-
StormC DSK Non-Commercial	498,-
StormWIZARD 2.2	98,-

## Literatur

AMIGA 1200/4000 für Einsteiger	49,-
AMIGA DOS 2.0/3.0	39,-
Brilliance / DPaint Workshop	29,-
Druckmüllig Amiga 2.0/3.0	19,-
Classy Address-Miller (Wiederhol.)	29,-
Das AMOS Buch	19,-
Das AREXX Buch	50,-
Das Hardware Buch-AMIGA	49,-
Der Einstieg - Praxis leicht gemacht	29,-
PD-Praxis	5,-
Reflections	19,-



## Kontroller

AT Kontroller Buddha Flash 99,-



Carweasel MKII für A1200/A4000 119,-  
Carweasel MKII Z7 mit Buddha 179,-  
IDE-Fix 97 + 4x Adapter + neu 89,-  
Express Adapter 89,-  
IDE-Fix express Bundle 179,-  
Squirrel PCMCIA-SCSI-Kontroller 179,-

## Turbokarten

Turbo 1230-MK3 68030-40 159,-  
Turbo 1240 68040-25 299,-  
Turbo 1240 68040-40 429,-  
Turbo 1260 68060-50 699,-  
Typhoon I 1230-40 > 32MB 169,-  
Typhoon II 8MB 1230-40 > 72MB 199,-  
Typhoon I 1230-40 mit SCSI 259,-  
Typhoon II 8MB 1230-4 mit SCSI 279,-  
Typhoon SCSI Adapter Tower 59,-  
Typhoon SCSI Adapter Desktop 79,-

## Festplatten & CD-Laufwerke

2.5" 170 MB AT Seagate 149,-  
2.5" 260 MB AT Seagate 179,-  
2.5" 340 MB AT IBM 199,-  
2.5" 2.1 GB AT Toshiba 379,-

3.5" 2.5 GB AT Western Caviar 279,-  
3.5" 4.3 GB AT Seagate 329,-  
3.5" 10.1 GB AT IBM 419,-  
3.5" 2.1 GB IBM DCAS USCSI 399,-  
3.5" 2.1 GB IBM DCAS UWCSI 439,-  
3.5" 4.5 GB IBM DDHS USCSI 599,-  
3.5" 4.5 GB IBM DDHS UWCSI 539,-  
3.5" 9.1 GB IBM DDHS U2-SCSI 949,-

CD Rom IDE 32x 89,-  
CD Rom IDE 40x 99,-  
Autopress für IDE-Fix 97 49,-

CD Rom SCSI 36x Pioneer (Slot in) 189,-  
CD Rom SCSI 36x Plextor 229,-  
CD Rom SCSI 40x Plextor 279,-  
Autopress für Amig CDFS V3.9 69,-

## Amiga Zubehör

4x Adapter A1200 39,-  
4x Adapter A1200 + IdeFix97 79,-  
4x Adapter A4000 + IdeFix97 69,-  
68060/60 Prozessor 499,-  
Adapter Amiga > VGA 29,-  
Adapter Amiga Monitor > VGA 29,-  
DD Laufwerk intern A500/2000/4000 99,-  
DD Laufwerk extern 99,-  
HD Laufwerk extern 159,-  
HD Laufwerk intern alle Typen 139,-  
Kabel Kit für 2.5" > 3.5" 19,-  
Kabel 2.5" > 2.5" 35cm 19,-  
Kabel 2.5" > 2.5" + 3.5" 34,-  
Kabel 2.5" > 3.5" + 3.5" 29,-  
Kabel 2.5" > 3.5" 30cm 24,-  
Kabel Amiga > Scart 29,-  
Kick Rom 2.05 für A500/600/2000 39,-  
Kick Umschaltplatine 2x 19,-  
Kick Umschaltplatine Flachband 2x 29,-  
Kick Rom 3.1 A500/600/2000 49,-  
Kick Rom 3.1 A1200 69,-  
Kick Rom 3.1 A3000/4000 79,-  
Netzteil extern 20A für A1200 109,-  
OS 3.1 Disketten Set 29,-  
OS 3.1 Kit Amiga 500/600/2000 99,-  
OS 3.1 Kit Amiga 1200 129,-  
OS 3.1 Kit Amiga 3000/4000 139,-  
Paraf Kabel 2.5, 10m 29,-/34,-/39,-  
PC Tastatur Interface A1200 89,-  
SCSI Gehäuse für CD Laufwerk 99,-  
SCSI Gehäuse für HD Laufwerk 109,-  
SCSI Gehäuse für 2 SCSI Geräte 149,-  
SCSI Gehäuse für 4 SCSI Geräte 189,-  
Tastatur Amiga 2000/3000/4000 89,-

## CD - Brenner

RICO MP 68005 2/7/6 SCSI 499,-  
Toshiba CD-R555 4/12 SCSI 499,-  
Yamaha 2260T 2/6 SCSI 599,-  
Yamaha 4260T 4/6 SCSI 599,-  
Moka CD 3.2 TAO Version 99,-  
Moka CD 3.2 DAO Version 149,-  
Burn II II DAO Version 149,-

## Dfue + Netzwerk + Internet

AmigaNet Ethernet Karte BNC 349,-  
AmigaNet Ethernet BNC & TW 379,-  
AmigaNet Ethernet A1200 BNC 379,-  
Arcade Ethernet Karte 199,-  
AWeb 3.1 WWW Browser 99,-  
Get Connected/Internet Softw. 149,-  
Miami I-Browser, Yam-email 149,-  
iGBek Schnittstellenkarte 249,-  
SDN Master II plus PhoneKit 339,-  
Modem 33.6 Voice extern 139,-



Modem 55.6 Flash Rom extern 169,-  
Modem 55.6 Elag Microlink 249,-  
Multitem Kit 89,-  
ST-Fax 99,-  
Whippet Serial PCMCIA Highspeed 149,-

## Grafikkarten

BVisionPPC 8MB 349,-  
CyberVision PPC 8MB 369,-  
Picaso IV 4MB 448,-  
Concerto Sound Modul 279,-  
Pablo IV für Picaso IV 179,-  
Paloma IV AV-Modul 279,-  
CD Mix Board für Picaso IV 49,-  
Scandoubler extern-Scandek 165,-



**infinitiv I Tower Entry** 1348,-  
A1200 im infinitiv I Tower, 8MB Ram,  
Festplatte 2.1GB, 32x IDE CD Laufwerk,  
Ide-Fix 97, WIN 95 Tastatur

**infinitiv I Tower Internet** 2298,-  
wie Tower Entry und zusätzlich: 32MB Ram,  
HD 3.5" 4.3GB EIDE, Blitz PPC 603e 160MHz,  
68040-25 Prozessor, 32 x CD EIDE Laufwerk,  
33.6 Modem, Miami I-Browser, Yam

**infinitiv I Tower Business** 2598,-  
wie A1200 I Tower, zusätzlich: 54MB Ram,  
HD 3.5" 4.3GB EIDE, Blitz PPC 603e 160MHz,  
68040-25 Prozessor, 32 x CD EIDE Laufwerk,  
55.6 Modem, Miami I-Browser, Yam,  
PFS 2 FileSystem, IdeFix 97

**infinitiv I Tower Expert** 3698,-  
wie A1200 I Tower, zusätzlich: 128MB Ram,  
HD 3.5" 4.3GB EIDE, Blitz PPC 603e 240 MHz,  
68040-25 Prozessor, 36 x CD SCSI Laufwerk,  
55.6 Modem, Miami I-Browser, Yam,  
PFS 2 FileSystem, AsmiCDFS

Wir konfigurieren nach  
Ihren Wünschen.

## Internet Pakete

Internetpakete mit Get Connected CD  
**Internet Paket 1** 279,-  
High Speed Modem 33.6 extern  
**Internet Paket 2** 339,-  
High Speed Modem 55.6 extern  
**Internet Paket 3** 369,-  
Modem Elag Microlink 55.6 extern  
**Internet Paket 4** 429,-  
SDN Master II + Phone Kit

## CD Laufwerke A1200

CD-ROM KIT SCSI ready to use II  
SCSI Kontroller am PCMCIA Port, Anschluß von weiteren 5 SCSI Geräten ist möglich z.B. CD Brenner, Scanner usw.  
Metallgehäuse mit 220V Netzteil, CD-Filesystem mit 5 CDs und Init  
CD SCSI Laufwerk Pioneer 32x 449,-  
CD SCSI Laufwerk Pioneer 36x 669,-

## Infinitiv Tower & Zubehör

infinitiv Kick On Schacht 3.5" 19,-  
infinitiv Netzteil 20A 230W intern 109,-  
infinitiv PCMCIA Winkeladapter 59,-  
infinitiv Tower HD Laufwerk 139,-  
infinitiv Tastatur Gehäuse 94,-  
infinitiv Top Up Case 5.25" 69,-  
infinitiv Tower 199,-  
infinitiv Tower + PC Tastatur 219,-  
infinitiv Tower + Amiga Tastatur Get 299,-  
infinitiv Tower + Zero II Busplatine 449,-  
infinitiv Tower + Zero II Busplatine 995,-  
infinitiv Zero 2 Busplatine 368,-  
infinitiv Zero 3 Busplatine 798,-

## Towerhawk Tower

Towerhawk 1200 ex 449,-  
Towerhawk 1200 ex + OnBoard 749,-  
OnBoard 1200 ex 319,-  
Towerhawk 4000 + OnBoard 599,-  
Valion ex Modul (1200ex) 159,-

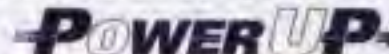
## Winner Tower

Winner A1200 PPC Starter 1999,-  
A1200 im Winner Tower, WIN95 Tastatur,  
HD 3.5" 2.1GB EIDE, PPC 603e 160/240-25,  
32MB RAM, 32 x CD EIDE Laufwerk, Ide-Fix 97

Winner A1200 PPC Surfer 2399,-  
A1200 im Winner Tower, WIN95 Tastatur,  
HD 3.5" 4.3GB EIDE, PPC 603e 160/240-25,  
54MB RAM, 40x CD EIDE Laufwerk, Ide-Fix 97,  
33.6 Modem, Miami I-Browser, Yam

**infinitiv I Tower Profi** 4599,-  
wie A1200 I Tower, zusätzlich: 128MB Ram,  
HD 3.5" 4.3GB SCSI, Blitz PPC 603e 240 MHz,  
68040-25 Prozessor, 36 x CD SCSI Laufwerk,  
PFS 2 FileSystem, Zero II Busplatine, Video Opt,  
Grafikkarte Picaso 4

**infinitiv I Tower Ultimate** 5999,-  
wie A1200 I Tower, zusätzlich: 128MB Ram,  
HD 3.5" 4.3GB SCSI, Blitz PPC 603e 240 MHz,  
68040-25 Prozessor, 36 x CD SCSI Laufwerk,  
PFS 2 FileSystem, Zero II Busplatine, Video Opt,  
Grafikkarte Picaso 4, 105N Master II SCSI CD Brenner, Make CD DAO Version



**AMIGA™ GOES POWERPC™**  
Blizzard 603e 160/68040-25 499,-  
Blizzard 603e 160/68060-50 999,-  
Blizzard 603e 240/68040-25 849,-  
Blizzard 603e+ 160/68040-25 699,-  
Blizzard 603e+ 240/68040-25 979,-  
Blizzard 603e+ 240/68060-50 1499,-

Cyberstorm MkII  
mit 68060-50 Prozessor 1295,-  
Cyberstorm PPC 604e/233  
mit 68060-50 Prozessor 1799,-

## Wechselplatten

LS120MB Laufwerk 199,-  
LS120MB Medium 3M 29,-  
ZIP Drive AT 100MB intern 199,-  
ZIP Drive SCSI 100MB intern 279,-  
ZIP Drive SCSI 100MB extern 299,-  
ZIP Plus SCSI + parallel 100MB ext 449,-  
JAZ Drive SCSI 2GB intern 869,-  
JAZ Drive SCSI 2GB extern 899,-  
ZIP Medium 100MB 24,-  
JAZ Medium 1GB 139,-  
Syquest SyJet 1.5GB intern 799,-  
Syquest SyJet 1.5GB extern 899,-  
Syquest Medium 135MB 49,-  
Syquest Medium 270MB 109,-

**Finanzierung**  
ab 500 DM

## Canon - Drucker

Canon BJC260 239,-  
Canon BJC440 399,-  
Canon BJC7000 599,-  
Epson Stylus Color 440 319,-  
Epson Stylus Color 640 429,-  
Epson Stylus Color 740 639,-  
Epson Stylus Color 850 749,-  
Epson Stylus Photo 700 579,-  
HP Deskjet 420C 289,-  
HP Deskjet 690C 379,-  
HP Deskjet 710C 499,-  
HP Deskjet 720C 599,-  
Autopress Kirturbaprint 7.0 99,-

## Monitore

14" Commodore 1084ST 299,-  
17" Ballma 107065 / Boxen 779,-  
17" Iiyama A701 GT 0.25mm 999,-  
19" Iiyama 5901GT 1295,-

Amiga Monitore im Online Store  
[www.kdh-datentechnik.com](http://www.kdh-datentechnik.com)

## Scanner

ScanExpress 6000SP 349,-  
300 x 600, inkl. ScanQuik 4.0  
UMAX Astra 610S SCSI 339,-  
300 x 600, inkl. Photoscape + Antistat  
UMAX Astra 1200S-SCSI 499,-  
600 x 1200, inkl. Photoscape + Antistat  
UMAX Astra 1200S SCSI 539,-  
600 x 1200, inkl. Photoscape + Antistat

## Speichererweiterungen

1MB für Amiga 600 Plus 89,-  
2MB ZIP Rom 69,-  
8MB für AMIGA 1200 P32 SIMM 179,-  
PS/2 SIMMs 4MB bis 64 MB a.A.  
Anfragen für SIMM Module bitte erfragen !!

## KDH Handelspartner

**MECOMP Multimedia**  
Wandsbeker Marktstraße 164  
22041 Hamburg  
Tel 0 18 03 - 23 28 23  
Fax 0 40 - 68 91 09 92  
email: mecomp-hamburg@gmx.de

**Modern Video Arts**  
Klosterstraße 15  
91301 Forchheim  
Tel. 0 91 91 - 72 92 00  
Fax 0 91 91 - 72 92 01  
[www.modernvideoarts.de](http://www.modernvideoarts.de)

**Multimedia & Design**  
August-Bebel-Straße 22  
01809 Heidenau  
Tel. 0 35 29 - 52 31 79  
Fax 0 35 29 - 51 05 94  
[home.i-online.de/home/uwe.pech](http://home.i-online.de/home/uwe.pech)  
email: uwe.pech@sz-online.de

**KDH ONLINE STORE**  
[www.kdh-datentechnik.com](http://www.kdh-datentechnik.com)

**Bestellung**  
[bestell@kdh-datentechnik.com](mailto:bestell@kdh-datentechnik.com)  
**Allgemeine Anfragen**  
[info@kdh-datentechnik.com](mailto:info@kdh-datentechnik.com)  
**Technische Anfragen**  
[support@kdh-datentechnik.com](mailto:support@kdh-datentechnik.com)  
**Händler Anfragen**  
[dealer@kdh-datentechnik.com](mailto:dealer@kdh-datentechnik.com)



email: [info@kdh-datentechnik.com](mailto:info@kdh-datentechnik.com)  
Postfach 1280 - Südring 65 - 72152 Horb

Bestellservice 09.00 - 20.00 Uhr 0 74 51 - 55 51 10 + 55 51 11 Fax 0 74 51 - 55 51 15  
Ladenöffnungszeiten Mo. - Fr. 10.00 - 20.00 Uhr und Samstag 10.00 - 16.00 Uhr





# CD-Brenner - Selbstgemachte Scheiben

Gut informiert ist schon halb gebrannt ...

CD's brennen - tja, wenn das mal so simpel wäre wie Kassetten aufnehmen oder Programme auf Disketten kopieren! Aber keine Sorge: Mit unserem Workshop steht selbstgebrannten CD's auf Ihrem Amiga nichts mehr im Wege!



von Cord Hagen

## Revolution der Brenner

Auch auf dem Amiga haben sie eingeschlagen wie der Blitz. Nie zuvor konnte auf günstigeren Datenträgern ein Backup der großen Festplatte erstellt -, oder die eigene Musik-CD so einfach zusammengestellt werden. Hat man erst einmal den relativ hohen Anschaffungspreis eines CD-Brenners überstanden, kann man sich ungetrübt über die neuen Möglichkeiten freuen. Damit diese Freude wirklich groß ist, haben wir uns mit diesem Thema etwas weiter befaßt, um dem einen oder anderen vielleicht einige nützliche Informationen vor dem Kauf von CD-Recordern (auch CD-Writer genannt) und CD-Rs (einmal beschreibbare CD-Rohlinge) beziehungsweise CD-RWs (wiederbeschreibbare CD-Rohlinge) zu geben. Um das ganze möglichst informativ und nicht im unverständlichen Schnellverfahren unsere Ergebnisse zu erläutern, haben wir uns überlegt, statt eines einfachen Arti-

kels gleich einen ganzen Workshop zu diesem Thema auszuarbeiten. Also wünschen wir Euch viel informativen Spaß bei unserem ersten kleinen Teil ....

## Unterschiede?

Noch vor gar nicht allzu langer Zeit waren einfache CD-Recorder mit Geschwindigkeiten, wie sie auch in Musik-CD-Abspielgeräten üblich sind (1x) so teuer, daß man außerhalb des professionellen Einsatzbereiches diese Investition nicht hätte glaubhaft rechtfertigen können.

Mittlerweile sind aber auch hier, wie bei allen anderen neuen Techniken, die Preise für den Massenmarkt ordentlich in den Keller gegangen und eine Investition fällt einem nicht mehr ganz so schwer. Zugegeben, im Taschengeldbereich liegen die Verkaufspreise selbst bei günstigsten CD-Recordern lange noch nicht und so mancher überlegt vor dem Kauf mehrmals, wozu er das neue Medium einsetzen möchte. Genaue Überlegungen sind auch sehr

empfehlenswert, denn sehr viele Geräte sind leider noch nicht so sehr ausgereift, wie man es eigentlich gerne hätte. So erledigen zwar grundsätzlich alle CD-Brenner ihren vorgesehenen Dienst, doch wenn bis zu 50% der beschriebenen CD-Rohlinge anschließend im Kunststoffmüll landen, weil der CD-Writer äußerst unzuverlässig arbeitet, kann schnell Frust entstehen, denn auch der günstigste Rohling ist zu teuer, wenn er nicht mehr brauchbar ist. Andere CD-Brenner wiederum verweigern gleich von Anfang an den Dienst bei anfänglich vermuteten Schnäppchen zwischen den Rohlingen. Hier könnte man wirklich manchmal meinen: Je günstiger im Preis der CD-Brenner ist, um so teurer müssen anschließend die Rohlinge sein, damit aus dem gebrannten Medium überhaupt eine verwendbare CD-ROM wird. Und so befinden wir uns eigentlich bereits mitten in einem Wust von marktüblichen Fachbegriffen. Wie aber beim großen Thema „Computer“ oft üblich, bedeuten unzählige Fachbegriffe weder etwas besonderes, noch immer etwas verschiedenes. Hört man beispielsweise von „CD-Brennern“, „CD-Recordern“ oder „CD-Recordern“, so ist prinzipiell eigentlich immer ein und dieselbe Peripherie, also das gleichfunktionierende Gerät gemeint. Und so sollte man sich auch nicht in unserem Workshop irritiert fühlen, wenn wir die gesamte Palette an Bezeichnungen hierfür verwenden, damit Sie sich gleich schon mal daran gewöhnen. Selbstverständlich wird aber alles klar und verständlich erläutert.

Kommen wir aber zurück zu unseren vielen verschiedenen Brennern, die es auf dem Markt zu kaufen gibt. Am günstigsten sind immer noch die CD-Recorder der ersten Generation, die ihre Medien nur ein einziges mal beschreiben können. Dicht verfolgt werden sie aber bereits von ihren





Nachfolgern, die weitere spezielle Medien auch mehrmals beschreiben können. So fällt die Wahl schwer, denn gerne wird man einen „kleinen“ Aufpreis zahlen, wenn man dafür eine CD immer wieder verwenden kann. Gibt es bei den einfachen CD-Recordern eigentlich schon genug Ursachen, die einen lückenlosen Erfolg verhindern, so glaubt man beim Gebrauch wiederbespielbarer Geräte in Verbindung mit den weit teureren Rohlingen leider oft, daß da wohl nur der Wunsch Vater des Gedanken war.

Das Problem bei den mehrmals bespielten CD-RWs liegt gar nicht mal so sehr bei der Aufnahme der Daten, sondern vielmehr beim Abspielen solch gebrannter CDs in anderen CD-Laufwerken, als dem CD-Recorder selbst. Ein gewisser Anteil der marktüblichen CD-ROM-Laufwerke (meistens ältere Modelle) kann die wiederbespielbaren Medien entweder gar nicht, oder äußerst unzuverlässig lesen. Das Abspielen von kopierten Audio-CDs, also den normalen Musik-CDs, fällt bei vielen CD-Playern im Hifibereich nahezu völlig flach. Und auch im Bereich der Daten-CDs finden Aufdrucke bei den neuen CD-ROM-Abspielern mit dem Logo „CD-RW-Disc playback“ und ähnliche schlagzeilentaugliche Schriftzüge werbewirksame Aufmerksamkeit. Es wird also sogar bei den gewöhnlichen CD-Laufwerken damit geworben, daß sie weit weniger Probleme mit den CD-RW-Medien haben - Das Problem ist also allgemein bekannt!

## Der richtige Weg ist das Ziel

Ein wiederbeschreibbarer Rohling kostet zwischen 10,- und 30,- DM, und da kann es sehr ärgerlich sein, auf mehrere Nachteile zu stoßen. Die erste wirklich wichtige Überlegung vor dem Kauf des CD-Recorders sollte also auf jeden Fall schon mal sein, ob man wirklich wiederbespielbare CD-Rohlinge verwenden muß! Immerhin sollte man auch bedenken, daß man für nur einen wiederbeschreibbaren CD-Rohling fast eine ganze Zehnerpackung der gewöhnlichen CD-Rs bekommt. Sehr sinnvoll wäre ein ReWriter also vor allem, wenn eine CD ständig neu beschrie-

ben werden müßte, weil beispielsweise ständige Datenaktualisierungen vorliegen. Wer vielleicht wöchentlich ein Backup seiner Festplatte auf CD brennen muß oder möchte, für den ist auf Dauer gesehen der ReWriter sicherlich die bessere Lösung.

## Einmal gut gebrannt ist besser als mehrmals schlecht gebrannt...

Überlegt man sich jedoch, daß man eigentlich nur höchstens alle drei Monate ein Backup machen möchte, so macht sich der Aufpreis für einen „anständigen“ CD-ReWriter und den CD-RW-Medien erst nach zwei Jahren bezahlt. Und in zwei Jahren könnte einem der Sinn bereits nach ganz neuen Technologien stehen, denn bis dahin wird sich wohl die neue DVD-Technologie durchgesetzt haben, aber dazu vielleicht an anderer Stelle mehr. Sicherlich ist es auch gar nicht so falsch, neben dem letzten Backup auch noch das vorherig erzeugte Backup im Schrank liegen zu haben. Im professionellen Einsatz mit empfindlichen Daten wird beispielsweise das sogenannte „Großvater-Vater-Sohn“-Prinzip für Sicherheitskopien solcher Daten verwendet. Im Klartext würde das bedeuten, daß man neben dem letzten Backup auch noch das letzte und vorletzte gelagert hat und erst dann das nächste Backup auf den dann ältesten Datenträger, also dem „Großvater“ abspeichert. - Langer Rede folgt ein kurzer Sinn... für ein Backup zwischen drei und vier mal im Jahr genügt ein guter Brenner ohne Wiederbeschreib-Funktion voll und ganz. Die gesparten Geldstücke sollte man stattdessen lieber in die Qualität des Brenners und der Rohlinge stecken.

## Am Ende vom Anfang

Wir entscheiden uns also für die preisgünstigere Variante entschieden, da es uns nicht so sehr auf ein mehrmaliges Bespielen der Rohlinge ankommt und wir auf Nummer sicher beim Schreib- und späteren Lesevorgang gehen wollen. Oder aber wir

nehmen einen ReWriter, da wir nicht auf ein mehrmaliges beschreiben des immer gleichen Mediums verzichten möchten, - so stellt sich uns auch schon die nächste Entscheidung in den Weg: SCSI-Hostadapter, AT-Controller, 2x, 4x, 6x, 8x, welche Leseschwindigkeit, Amiga-Tauglichkeit, Software, ...??? - Viele Fragen und viel ist auch noch zu bedenken... doch wir klären das, - Stück für Stück.

## Mehr gibt's beim nächsten mal

Fragen über Fragen tauchen plötzlich auf und wir werden sie alle noch ausführlich in unserem kleinen Workshop genauer durchdenken. Zudem werden wir uns viele Produkte rund um dieses Thema näher ansehen - also bis zum nächsten Mal. Bis dahin sei auf unseren großen Vergleichstest der CD-Brenn-Software hingewiesen, der bereits jetzt weitere Informationen bietet.

### CD-ROHLING

Die beschreibbaren CDs werden als CD-Rohling, Leer-CD, oder CD-R bezeichnet und können im Gegensatz zu den wiederbeschreibbaren CD-RWs und anderen gängigen Datenträger nur ein einziges mal beschrieben werden. Je nach Fabrikat schimmert die zu beschreibende Seite in grün, goldfarben, silbern oder blau. Es gibt jedoch keinen nachvollziehbaren Beweis, daß eine Farbe für die Qualität einer Leer-CD verantwortlich ist.

### CD-RW

„CompactDisc-ReWritable“ lassen sich im Gegensatz zu CD-Rs bis zu 1000 mal neu beschreiben. Diese teureren Medien erfordern jedoch einen speziellen CD-Recorder, der für CD-RWs geeignet ist.

### CD-ROM RECORDER

Auch CD-Brenner, oder CD-Writer genannt, ist ein Gerät, mit dem CD-ROMs und Musik-CDs produziert („gebrannt“) werden und anschließend mit handelsüblichen CD-ROM-Laufwerken, bzw. HiFi-CD-Playern wieder abgespielt werden können.



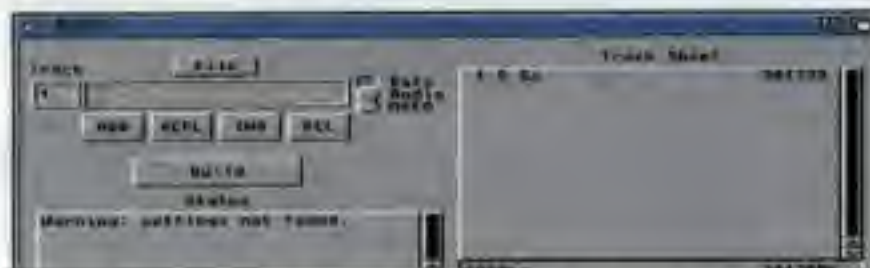


## CD-ROMs frisch gebacken!

Was leisten BurnIT, MasterISO und MakeCD wirklich? Wir ließen die drei gegeneinander antreten und zeigen Stärken und Schwächen der Brennprogramme.

von Felix Schwarz

Früher war es auf dem AMIGA noch schwierig eine CD zu brennen und es gab nur eine Software von Commodore namens „BuildCD“, die nur den Philips CDD-521 unterstützte und nur Entwicklern zugänglich war. Doch dann kam die legendäre erste Version von MasterISO, die zwar sehr unkomfortabel war, aber immerhin mehrere Brenner unterstützte. Seitdem sind noch BurnIT und MakeCD dazugekommen, die wir auf den folgenden Seiten vorstellen wollen. Um Brennprogramme gut vergleichen zu können, bedarf es aber erst einigen Grundlagen und Begriffsdefinitionen, die wir auf dieser Seite vermitteln bzw. erklären.



Das legendäre BuildCD hatte eine recht bescheidene Oberfläche..

### Dateisysteme

Auch bei CD-ROMs können verschiedene Filesysteme zum Einsatz kommen, wobei primär der ISO 9660-Standard zum Einsatz kommt. Da dieser Standard allerdings einige Beschränkungen aufweist (bei Mode 1 wie unter MS-DOS nur 8+3 Buchstaben bzw. bei Mode 2 32 Zeichen, aber eben auch nur Großbuchstaben), wurden schon bald Erweiterungen dafür entwickelt. So kam aus dem Unix-Bereich „Rock Ridge“ hinzu, das Dateinamen in voller Länge unterstützt und die Daten hierfür in einem speziellen Bereich speichert. Damit bleibt die CD „ISO 9660“-kompatibel und kann trotzdem Dateinamen in voller Länge enthalten. „Joliet“ heißt der Ansatz von Microsoft, der Dateinamen mit einer maximalen Länge von 64 Zeichen erlaubt, bei der Länge eines komplet-

ten Pfades einer Datei auf der CD aber nur 120 Zeichen zuläßt und somit für den Amiga-User eigentlich schon wieder uninteressant ist. Auf dem AMIGA wird primär ISO 9660 mit Rock Ridge-Erweiterungen eingesetzt.

### Tracks und Multisession

Die Daten auf einer CD sind in sogenannten Tracks organisiert. Diese können prinzipiell beliebige Daten enthalten, aber für gewöhnlich gibt es nur Audio- und Datentracks. Tracks sind also genau das, was bei CD-Playern über Nummern ausgewählt werden kann. Die Tracks wiederum sind in sogenannten Sessions (engl. session = Sitzung) organisiert.

Einer Session gehören für gewöhnlich mehrere Tracks an, und so ist es möglich, mehrere Datentracks auf eine CD zu bannen, ohne daß sich diese überschneiden

oder das Dateisystem wählen muß, denn das CD-ROM-Laufwerk erkennt für gewöhnlich nur die letzte Session. CD-Player hingegen können meist nur die erste Session abspielen. Darauf ist beim Brennen von Audio-CDs unbedingt zu achten!

### Image-Datei

Eine Image-Datei enthält die Daten, die auf CD gebrannt werden müssen bereits in vorbereiteter Form und minimiert das Risiko auf eine Unterbrechung beim Brennen, die einen Verlust des Rohlings zur Folge hätte.

### On-The-Fly

Unter On-The-Fly versteht man das direkte Brennen von Daten von Festplatte auf eine CD, ohne vorher eine Image-Datei erzeugen zu müssen.

### TAO und DAO

Steht für Track-At-Once und Disk-At-Once und bezeichnet die Fähigkeit einer Brennersoftware, einen Track auf einmal zu schreiben bzw. eine komplette Disk (also CD-ROM). Sinn und Zweck des DAO-Modus ist es, 1:1 Kopien anfertigen zu können oder bei Audio-CDs mehrsekündige Pausen zwischen den Tracks zu vermeiden.

### EIDE oder SCSI ?

Wer noch keinen CD-Brenner hat und sich über die Anschaffung eines solchen Gedanken macht, dem wird bald auffallen, daß zwischen EIDE- und SCSI-Brennern unterschieden wird, wobei die EIDE-Versionen der Brenner meist günstiger sind. Auf dem AMIGA ist es mit Controllern wie „Buddha“ möglich, auch EIDE-Brenner zu betreiben, wovon aber prinzipiell abzuraten ist, denn EIDE-Brenner haben (wie auch EIDE-CD-ROM-Laufwerke) Probleme mit dem Auslesen von Audio-Daten von CDs. Hier treten meist Sprünge oder andere unschöne Effekte auf, der Prozessor ist meist ausgelastet und es kommt daher schneller zu mißglückten Brennversuchen. SCSI-Laufwerke hingegen erlauben das Auslesen von Audio-CDs ohne Probleme und da es auch für die A1200-Turbo-karten meist ein SCSI-AddOn-Modul gibt, ist auch der Anschluß unkomplizierter. Generell abzuraten ist vom Oktagon 2008-Controller, der im Test nicht nur die Prozessorlast in die Höhe trieb, sondern auch das Brennen von CDs zur Glückssache machte. Keine Probleme hingegen machte der UW-SCSI-Kontroller auf dem verwendeten PowerUP-Board.

Nachdem nun einige Begriffe bezüglich dem Brennen von CDs geklärt sein sollten, kommen wir zum Test der einzelnen Brennprogramme.





## MakeCD 3.2b

Beim Erstellen einer Scheibe mit MakeCD wird prinzipiell zwischen sechs verschiedenen Tracktypen unterschieden. Quelle und Ziel für die Daten werden festgelegt, wobei MakeCD die Möglichkeit bietet, als Quelle direkt einen Track von CD auszuwählen, die Datei vom Dateisystem zu laden, eine bereits vorhandene Image-Datei zu verwenden oder aber von einem Block-Medium zu lesen. Ein Blockmedium ist hierbei quasi eine Variation eines Images, das direkt auf eine Platte schreibt. Als Ziel sind dann der direkte Weg zum Brenner (On-The-Fly-Brennen), eine Image-Datei oder ein Blockmedium wählbar. Beim Track-Typ „Daten“ werden die Quellen in Form von Verzeichnisnamen oder direkt als Dateinamen angegeben und dann das Verzeichnis auf der CD optional angegeben. Es ist sogar möglich, Verzeichnisse direkt in das Fenster zu ziehen und man kann auf diesem Wege schnell CDs zusammenstellen. Sollen die Daten besser strukturiert werden, stößt man schnell an die Grenzen von MakeCD, denn es ist nicht möglich, eine einzelne Datei aus einem ausgewählten Verzeichnis nicht brennen zu lassen, da MakeCD die Verzeichnisse und Dateien nicht als Baum darstellt, sondern eben einfach nur die Dateinamen auflistet. Dies könnte zwar notfalls in Form einer Liste von Dateinamen realisiert werden, aber da die kompletten Pfadangaben übernommen werden, ist diese Option weitestgehend unbrauchbar. Will man eine Multisession-CD mit mehreren

Datentracks erzeugen, und sollen die Dateien von früheren Sessions erhalten bleiben, können diese Tracks zusätzlich eingefügt werden. Lobenswert sind auch die Optionen für das verwendete Filesystem und die Möglichkeit, eine CD für das AmigaCD<sup>2</sup> oder für MS-DOS bootfähig zu machen.

Sollen Audio-Tracks gebrannt werden, können Dateien der unterschiedlichsten Formate ausgewählt werden, was auch das stark komprimierte Audio-Format MP3 einschließt. Wenn MP3-Dateien On-The-Fly gebrannt werden sollen, dann ist ein 68060/50

Voraussetzung und die maximale Brenngeschwindigkeit ist einfach. Effekte für Audio-Daten gibt es hingegen nicht. MakeCD unterstützt neben dem „Standard“-TAO-Modus auch den DAO-Modus. Sehr nützlich ist auch die Möglichkeit, automatisch ein Projekt einrichten zu lassen, das eine CD kopiert. Auch die Möglichkeit, die Tracks und Sessions auf der Ziel-CD-R anzeigen und evtl. fixieren zu lassen ist vorbildlich. Große Fehler bei der Fehlerbehandlung offenbaren sich jedoch, wenn man mit MakeCD etwas länger arbeitet. Ist etwa eine Quell-Datei nicht lesbar (was bei Abstürzen während Schreibzugriffen auf eine Platte ja passieren kann), so wartet MakeCD beim Brennen, bis die Puffer leer sind (und somit wird die CDR unbrauchbar) und bringt erst dann eine Fehlermeldung. Ähnliches auch bei der „Härtefall“-Konfiguration Yamaha CDR400t und Oktagon 2008, womit es (aus mir unergründlichen Gründen) nicht möglich ist, Audio-CDs zu brennen. MakeCD quittiert diesen Härtefall mit einem Absturz und einem außer Kontrolle geratenen Brenner, der sich nur durch Ein- und Ausschalten wieder ansprechen läßt. Die Brenner-Unterstützung von MakeCD ist sonst jedoch recht gut

und die Puffer-Routinen sind vorbildlich, solange alle Dateien, die gebrannt werden sollen, auch wirklich lesbar sind. Auch RW-Brenner werden unterstützt und die Handhabung derselben ist unkompliziert. Auch die Dokumentation, die als 150-seitiges Handbuch vorliegt, kann überzeugen. Soll mit MakeCD ein Master für eine kommerzielle CD-ROM erstellt werden, muß man sich wegen anfallender Gebühren mit den Autoren in Verbindung setzen. Die käufliche Version ist also nur für den Privatgebrauch einsetzbar.

**Produktname:** MakeCD 3.2b  
**Hersteller:** Oberland Computer  
**Zu haben bei:** Oberland Computer, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg, Tel: 06173/6080, Fax: 06173/63385  
<http://www.oberland.com/>  
**Preis:** TAO-Version: 99 DM  
 DAO-Version: 149 DM

Entfach zu bedienen, dafür nicht sehr flexibel: MakeCD



### MAKE CD 3.2b

MINUS

- schlechte Fehlerbehandlung
- nur für Privatgebrauch
- nahezu kein Einfluß auf den Umfang von Verzeichnissen

PLUS

- schnelle CD-Erstellung möglich
- übersichtliche Oberfläche
- Unterstützung vieler Brenner
- Brennen nahezu aller Audio-Formate möglich
- Unterstützung von CD-RW-Brennern





# Master ISO

## CD-R/RW Writing

### MasterISO 2.2

Nach dem obligatorischen Wegklicken des About-Requesters kommt man zu einer Übersicht, in der man die Art des neuen Projektes auswählen kann, das erstellt werden soll. Hierbei kann auch ein Systemcheck durchgeführt werden, der die Fähigkeiten des Rechners auf die Probe stellt und den User so, ohne einen einzigen Rohling zu verbrauchen, schnell die optimalen Einstellungen finden läßt. Dann gibt es noch die Möglichkeit, für Standardaufgaben wie das Schreiben von CDs, die Erstellung von Audio-CDs, das Kopieren von CDs und das Löschen von CD-RW-Disks ein Projekt einrichten zu lassen oder den Experten-Modus mit allen Optionen zu aktivieren. An dieser Stelle sei gleich gesagt, daß das Kopieren von CDs nicht ohne AsimCDFS möglich ist und auch das Brennen von Audio-Tracks nur mit Einschränkungen möglich ist, da keinerlei Kompression unterstützt wird. Daher betrachten wir an dieser Stelle nur den Profi-Modus, da dieser quasi alle Modi

Schreibmanager. Im Dateimanager werden Datentracks zusammengestellt, wobei alle Verzeichnisse gescannt und dann im Verzeichnisbaum dargestellt werden. Dabei erlaubt MasterISO, im Gegensatz zu MakeCD, volle Kontrolle über den Umfang von Verzeichnissen und es besteht auch die Möglichkeit, selber virtuelle Verzeichnisse zu erstellen. Hier werden auch alle Einstellungen zu ISO 9660, Rock-Ridge und Joliet gemacht und auch die Bootoptionen für das CDTV und das CD<sup>32</sup> können hier eingestellt werden. Ist ein Daten-Track fertiggestellt, kann entweder ein Image erstellt werden, ein spezielles SCSI-Image direkt auf Platte geschrieben werden oder im Schreibmanager als Track übernommen werden. Im Audio-Manager werden einfach alle Audio-Dateien in einer Liste zusammengestellt und dann als Audio-File zusammengesetzt, das dann wiederum in den Schreibmanager eingefügt werden kann. Auch hier werden viele Audio-Formate unterstützt. Alle Audio-Daten müssen allerdings unkomprimiert vorliegen, MP3 wird nicht

unterstützt. Der Schreibmanager

schließlich dient der Zusammenstellung der einzelnen Tracks und dem Starten des eigentlichen Brennvorgangs, wobei hier auch alle Brennerspezifischen Optionen eingestellt werden können. Auch MasterISO unterstützt TAO und DAO und natürlich auch das Erstellen von

Multi-Session-CDs. Eine Funktion, die außer MasterISO kein AMIGA-Brennprogramm hat, ist die Möglichkeit, die Firmware des Brenners upzudaten, wobei bisher lediglich einige Yamaha-Laufwerke unterstützt werden. Das gedruckte, 230 Seiten umfassende, englische Handbuch ist mit Schulenglisch gut lesbar und verständlich und enthält auch einige, wenige Grundlagen. MasterISO ist auch ohne zusätzliche Lizenz für kommerzielle Projekte einsetzbar. Den Härtestest bestand MasterISO ebenfalls ohne abzustürzen.

**Produktname: Masteriso 2.2**

**Zu haben bei:**

**Vesalia Computer**

**Industriestraße 2,**

**46499 Hamminkeln**

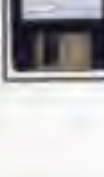
**Telefon: 02852/9140-10**

**Fax: 02852/1802**

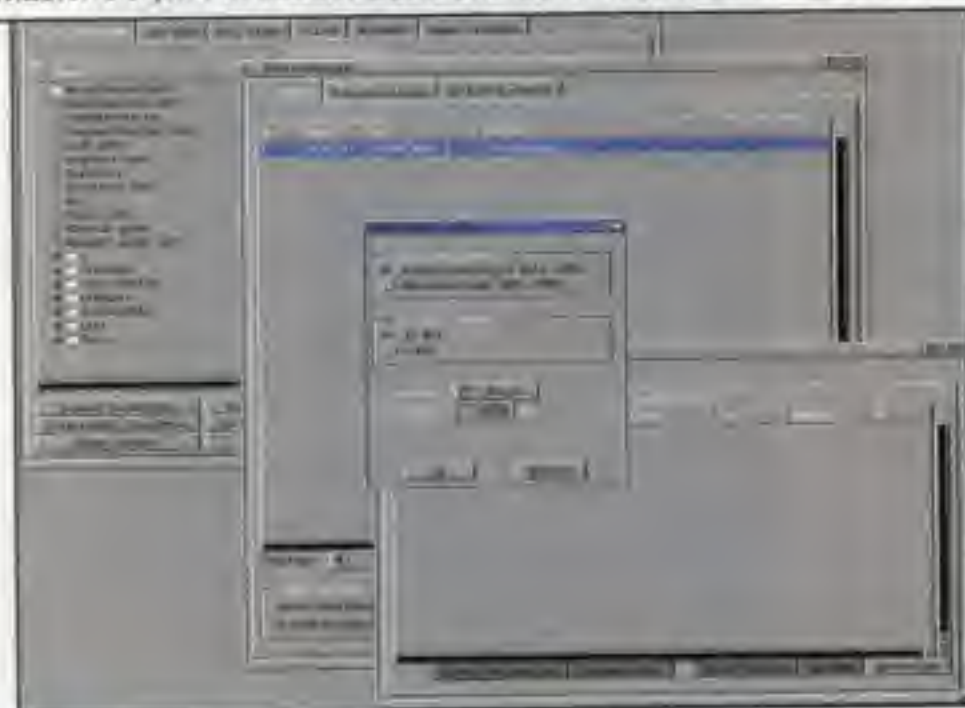
**Homepage:**

**<http://www.vesalia.de>**

**Preis: 149 DM**



MasterISO jetzt in neuem Outfit und dank Registerkarten auch übersichtlich



## MASTER ISO 2.2

### MINUS

- Kopieren von CDs ohne AsimCDFS nicht möglich
- teilweise etwas behäbige Bedienung

- gute Kontrolle durch Dateimanager
- Firmware-Update-Möglichkeit
- Joliet-Unterstützung
- ausgereifte Fehlerbehandlung
- verschiedene Projekttypen
- Unterstützung von CD-RW-Brennern

### PLUS







## BurnIT V2



Nach dem Start von BurnIT öffnet sich ein Fenster mit neun grafischen Schaltflächen. Hinter jedem dieser Schaltflächen versteckt sich ein Teil von BurnIT, als da sind: Convert Audio, Einstellungen, Audio Player, Lese CDD, Iso-Maker, Audio Studio, DAO Write, TAO Write und Rette CD. Im ersten Teil ist es möglich, CDDA-Dateien verschiedener Formate und Byte-Ordnung (Motorola/Intel) untereinander zu konvertieren. Die Einstellungen sind logisch in mehrere Teile gegliedert und die gewünschten Optionen lassen sich so schnell finden. Bei der Laufwerksauswahl von Quell- und Ziellaufwerken läßt sich eine erste Schwäche feststellen, denn das automatische Erkennen von ATAPI-CD-ROM-Laufwerken als Quell-Laufwerke schlägt fehl. Dafür können zu allen anderen Bereichen Details eingestellt werden, die die beiden anderen Konkurrenten vermissen lassen. So lassen sich auch die ISO-Stufen breitgefächert einstellen und so wird Problemen mit anderen Systemen schneller ein Ende gemacht als bei der Konkurrenz, die hier nicht immer den vollen Überblick gestattet. Desweiteren ist es auch mit BurnIT möglich, bootfähige CDs für CD<sub>5</sub> und CDTV zu erstellen. Im Audio Player lassen sich Audio-Dateien vieler Formate, darunter auch MP3, abspielen. Hier kann das erste Mal von dem durchgehenden Drag'n'Drop (engl.: Ziehen und fallenlassen) der Oberfläche profitiert werden, welches das Ziehen von Dateien aus einem Bereich in einen anderen erlaubt. Zudem können beliebig viele Fenster von BurnIT geöffnet sein, ohne das die Oberfläche blockiert. Die einzige Ausnahme hierbei ist das Einstellungsfenster. Unter „Lese CDD“ können die Tracks von einer eingelegten CD ausgelesen und als Image-Dateien auf Platte kopiert werden, wobei es sogar möglich ist, nur Bereiche auszulesen. Dies ist vor allem bei Audio-CDs sehr vorteilhaft, wenn mehrere Stücke hintereinander auf CD gebrannt worden sind, sich aber allesamt in einem

Track befinden.

Im „Iso-Maker“ schließlich ist es möglich, Images mit eigenen Daten zu erzeugen, wobei es leider nicht wie bei MasterISO möglich

ist, virtuelle Verzeichnisse zu erstellen. Dafür erlaubt es BurnIT, Dateien via Cut'n'Paste auszuschneiden und an anderer Stelle wieder einzufügen. Ist in den Einstellungen die richtige Einstellung getroffen worden, so kann hier auch direkt „On-The-Fly“ gebrannt werden. Im „Audio-Studio“ können komfortabel Audio-Daten eingelesen und bearbeitet werden. Hierbei findet der PowerPC über die ppc.library volle Unterstützung und sorgt für eine angenehme Geschwin-

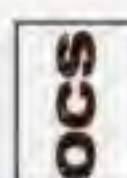
Informationen zu einem Track angefordert werden. Im „TAO“-Teil schließlich können Audio-Dateien und Images zu einer CD zusammengesetzt und gebrannt werden. Fügt man eine MP3-Datei als Audio-Datei hinzu, dann erfolgt die Dekompression ggf. auf dem PowerUP-Board und somit können MP3-Dateien theoretisch mit 6-facher Geschwindigkeit auf CD gebrannt werden (wir konnten leider nur bis 4x testen)! Auch CD-RW-Laufwerke bereiten BurnIT keine Probleme und es verfügt ebenfalls über die Standard-Funktionen zum Löschen von Tracks und Sessions. Ungewöhnlicher hingegen ist die Möglichkeit, Fixierungen auf CD-RWs wieder aufzuheben. Den Härtestest mit Oktagon und Yamaha CDR400t hingegen bestand BurnIT ebenfalls nicht.



BurnIT kann alle wichtigen Fenster gleichzeitig öffnen

digkeit. Sobald Änderungen am Audio-File gemacht wurden, werden diese gleich auf Platte gespeichert. Hier ist also Vorsicht geboten, denn die Veränderungen sind sofort wirksam. Im „DAO“-Teil hat man nun die Möglichkeit, eine CD mit allen Optionen zu erstellen und zu brennen. Um allen User gerecht zu werden, gibt es hier eine Unterscheidung in „User-Mode“ für schnelle Backups und „Expert-Mode“ für volle Kontrolle. So ist es zum Beispiel auch möglich die Pausen zwischen zwei Tracks genau anzugeben. Unter „Rette CD“ gibt es, wie bei MakeCD, die Möglichkeit, sich den Status der aktuell eingelegten CD-R anzuschauen und evtl. nötige Reparaturen und Fixierungen vorzunehmen. Hier können auch nähere

Es erlaubte zwar einen Abbruch, der Brenner brannte aber munter weiter. Auch bei der Oberfläche lassen sich einige Schwächen entdecken. So ist diese nicht fontsensitiv und nicht komplett eingedeutscht. Auch das Handbuch in Form einer AmigaGuide-Datei scheint nicht auf dem aktuellsten Stand zu sein und sorgt manchmal für Verwirrung, kann aber direkt aus der Oberfläche heraus aufgerufen werden, womit das Suchen in der Datei erspart bleibt und schnelle Hilfe geboten wird. Das Handbuch zu BurnIT müßte bei Redaktionsschluß verfügbar sein und soll nach Aussagen des Entwicklers, Michael Siegel, auf dem aktuellsten Stand sein, da es von Usern für User geschrieben worden ist.





## Fazit:

Anhand der Wertungen kann man BurnIT eindeutig als Testsieger erkennen. Mit BurnIT ist so ziemlich alles möglich und es ist eigentlich nahezu uneingeschränkt zu empfehlen. Einziger und alleiniger Grund ist die Oberfläche ist etwas gewöhnungsbedürftig, geizt aber dennoch nicht mit mächtigen Funktionen. Auch der neue, attraktive Preis von BurnIT sorgte dafür, daß MakeCD den zweiten Platz belegte. Desweiteren weist BurnIT erkennbare Vorteile gegenüber MakeCD auf, wie etwa PPC-Unterstützung, einen nützlichen Audio-Teil und eben auch die Möglichkeit für kommerzielle CD-ROMs. MakeCD rangiert damit im Mittelfeld, und kann durch ein durchdachtes Konzept überzeugen - will man jedoch größere Projekte damit realisieren, stößt man schnell an seine Grenzen. Daher eignet sich MakeCD eher für schnelle Backups und Kopien. MasterISO ist, rechnet man die verfügbaren Erweiterungen preislich hinzu, das

teuerste Programm im Vergleich und bietet, außer dem guten (virtuellen) Dateimanager, keine erkennbaren Vorteile gegenüber der Konkurrenz. Der Altmeister des Brennens auf dem AMIGA schließt auf und verspricht in zukünftigen Versionen noch besser zu werden, kann jedoch noch nicht voll überzeugen, da ein Kopieren oder Auslesen von CDs nicht ohne AsimCDFS möglich ist, daß für weitere 80 DM erworben werden muß. Wer dieses Feature nicht braucht, dafür aber volle Kontrolle über den Aufbau der CD haben will und auch kommerzielle Ambitionen hat, der ist mit MasterISO ebenfalls sehr gut beraten. Abschließend läßt sich sagen, daß alle hier vorgestellten Programme relativ ausgereift sind und seit dem legendären BuildCD von Commodore eine Menge geschehen ist. Nebenbei sei hier noch angemerkt, daß der AMIGA z.Zt. der einzige Computer ist, der MP3-Dateien „On-The-Fly“ brennen kann. Only AMIGA makes it possible...

Produktname: BurnIt v2

Hersteller: Titan Computer

Zu haben bei:

Titan Computer, Mahndorfer

Heerstr. 80a, 28307 Bremen

Tel.: 0421/481620

Fax: 0421/481620

eMail: siegel@mail.netwave.de

http://www.titancomputer.de

Preis: 159 DM

## BURN IT V2

## MINUS

- keine volle Unterstützung für ATAPI-CD-Laufwerke
- Oberfläche teilweise gewöhnungsbedürftig

- PPC-Unterstützung
- umfangreiche Audio-Funktionen
- ausgereifte CD-RW-Unterstützung
- gute Kontrolle über „Iso-Maker“
- umfangreiche Einstellmöglichkeiten

## PLUS

AMIGA

in KÖLN

COOL  
bits

AMIGA-Spezialist  
Ladengeschäft & Versand  
Foller Str. 99  
50676 Köln  
KVB: Linie 132/133 Severinstr.  
Fon: 0221 / 9418027  
Fax: 0221 / 9418029  
E-Mail: Martin@coolbits.de

Martin Strobl

HomePage: www.coolbits.de

ACHTUNG: BEACHTEN SIE

BITTE UNSERE NEUE ADRESSE

## Komplettangebote Amiga Systeme:

AMIGA, PPC200, Big Tower 2199,- DM  
mit 68040/25, 3,2GB HD, 32x CD, 32MB RAM

AMIGA, PPC160MHz, Big Tower 2029,- DM  
mit 68040/25, 3,2GB HD, 32x CD, 32MB RAM

AMIGA, 68040/25, Big Tower 1669,- DM  
mit 3,2GB HD, 32x CD, 32MB RAM

Amiga1200, 040/25, Desktop 1230,- DM  
mit 2,1GB HD 2,5", 32MB RAM

Amiga1200, 040/25, 170MB, Desktop 940,- DM

Aufpreise für Monitore (inkl. Scandoubler int.):

15" Belinea 105035 465,- DM 15" CTX 1569SE 489,- DM

17" Belinea 107020 730,- DM 17" CTX 1792E 775,- DM

(Änderungen vorbehalten) Amiga-Logo © Amiga Internatia



AMIGA \* PC \* Sony-Playstation \* Versand \* Ladenlokal \* eMail: buehler-electronic @t-online.de  
56203 Höhr-Grenzhausen, Rheinstraße 72 \* Öffnungszeiten von 9<sup>15</sup> bis 19<sup>00</sup> \* Fax: 02624-2873 4/99

## AMIGA

### AMIGA oder PC?

Warum nicht beides zusammen? Ab sofort nicht nur die AMIGA-Software, sondern auch die komplette PC-Software nutzen!

**AMIGA-Forever**, MiniTower, IBM-Pr. P266MX, 16MB, 1.3GB Festpl., CD 8x, 2MB Grafikk., 3D-Soundkarte, LW, Tastatur, Maus, TV-Anschluß ... nur 899,-

**AMIGA-Forever**, MidiTower, IBM-Pr. P300MX, 32MB, 3.2GB Festpl., CD 36x, 4MB Grafikk., 3D-Soundkarte, Floppy, Tastatur, Maus, Pad ... nur 1099,-

**AMIGA-Forever**, MidiTower, Pentium II-Prozessor 350MMX, 64MB, 4.3GB Festpl., CD 36x, 8MB Grafikk., 3D-Soundk., Floppy, Tastatur, Maus 1599,-

Alle AMIGA-Forever-PC's sind fix und fertig installiert, sofort einsatzbereit, mit AMIGA-Forever-CD und natürlich auch als „normaler“ PC nutzbar.

Aufpreis für Windows 98 Vollversion ... 199,-

### Monitore:

	DM
SVGA-Monitor 15" 299,-	SVGA 17" 499
ScanDoubler für Amiga 1200 an SVGA	129
ScanDoubler extern für alle Amigas	159
Farb-Monitor 1084S o. 1085S gebr.	199
Scart-TV-Anschlußkabel, alle Amigas	19

### Teile, Zubehör:

Neues Gehäuse für AMIGA 1200	19
Netzteil AMIGA 1200/600/500 3 Ampere	39
Tower-Netzteil 200 Watt mit Lüfter	49
Magic-Programm-Paket A1200	39
Laufwerk intern AMIGA 1200/600/500	58
Laufwerk extern für alle AMIGA's	69
Maus für alle AMIGA's	25
Kickstart-ROM 1.3 / 2.0 / 3.1	19 / 29 / 49
Motherboard AMIGA 1200 (Austausch)	199
Chip Gary, Denise, Paula, CPU, Agnus je	9
Chip HiResDenise, CIA, Agnus 8375 je	29
Turbokarte 1230/40 Taifun	159
Turbokarte 1240/25 Winner, MMU+FPU	298

### Festplatten, CD-ROM:

<u>Alle Festplatten werden fertig eingerichtet und mit komplettem Einbausatz geliefert</u>	
Festplatte 260 MB, 2.5", A1200/600	139
Festplatte 3.2 GB, 3.5", A 1200	299
Festplatte 4.3 GB, 3.5", A 1200	349
Festplatten-Controller extern A600/1200	99
CD-Rom 36x mit AnschlußSet an A1200	149

## Sonderangebote 4/99

Kickstartumschaltplatine 500/600/2000	9
CD-AnschlußSet mit InstallDisk A1200	39
Power-Netzteil zum Umbauen m. Anl.	49
Power-Netzteil 200W, fertig umgebaut	89
Speichererweiterung auf 10MB A1200	99
Boot-Selector elektronisch A500/2000	2
Midi-Interface für alle AMIGA's	6
4-fach Parallel-Switch elektronisch	10
2MB Zip-Ram (Alfa-Contr., A3000)	49
RGB-Splitter für alle AMIGA's	59
Amiga 1300 Tower, Kick 3.1, 2MB	599
Infinitiv-Tower von Micronik	189
Festplatte 260MB, 2.5" eingerichtet	139
Drucker 9Nadel gebr. für alle Amiga	79
AMIGA-Forever Emulator für PC	99

### Neue AMIGA's

AMIGA 1200 Magic HD, 260 MB	548
AMIGA 1300 Tower, Kick 3.1, 2 MB	599
A1300, 10MB, 3.2 GB HD, 36x CD	989
A1300 Turbo 40MHz, 10MB	798
A1300/040 16MB, 3.2GB, 36x CD	1289
Amiga spezial. Basis: A500 mit Turbo33 Mhz, 9MB, 260MB Festpl., 36x CD-Rom, Kickst. u. WB 3.0 + 1.3, 4x Adapter	599

### Umbau zum Amiga 1300

Umbau A1200 zum Amiga 1300 Tower	299
Umbau Amiga500 zum Amiga 1200	299
Umbau A500 oder A600 zum A1300 Tower (incl. A1200 Board, AGA, 2MB Chip)	499

Sämtl. Zubehör wie Festpl., CD, Ram, usw. werden umgehaut oder passend getauscht.

## TOWER für AMIGA

Tower Infinitiv für A1200-Einbau	189
Tower IT mit Win98-Tastatur (PS-2)	219
Tower IT mit 200W Netzteil u. Tastatur	279
Tower Infinit. II oder Winner, kompl.	349

## AMIGA-SPIELE

Wir führen alle neuen AMIGA-Spiele. Auch viele Klassiker und Oldies. Nachfragen, da keine Listen. Ältere Spiele bereits ab DM 5,-. Auch alle PD-Spiele.

### Ankauf und Tausch!

Wir kaufen gegen Barzahlung: Amiga 1200 A1300 / A3000 / A4000 mit kompl. Zubehör Sony-Playstation, Zubehör und PSX-Spiele

Wir nehmen bei Neukauf Ihre alte, komplette AMIGA-Anlage bis zu einem Höchstpreis von DM 1.000,- in Zahlung!  
PC IBM 266 MX, 16MB, 850MB, CD, ... 799

## AMIGA

### Gebrauchte, Superpreise; alles mit drei Monaten Garantie!

AMIGA 500, (ohne Zubehör)	99
AMIGA 500 mit komplettem Zubehör	149
AMIGA 500, 1MB und Zubehör	168
AMIGA 600 mit TV-Modulator, Zubehör	199
AMIGA 600, 2 MB Chip-Mem	249
AMIGA 1200, 2 MB Chip-Mem	299
AMIGA 2000, Desktop, kompl. Zubehör	248
AMIGA 2500, Turbo, 3MB, HD 52MB	499
AMIGA 3000 je nach Ausstattung ab	699
AMIGA 4000 je nach Ausstattung ab	999
AMIGA CD 32 in Originalausstattung	179

### Monitore:

AMIGA-Monitor 1802 o.ä. (kein RGB)	89
AMIGA-Monitor RGB versch. Marken	149
AMIGA-Monitor 1084 oder baugleich	179
AMIGA-Monitor 1084S oder baugleich	199
AMIGA-Monitor Multisync/Multiscan	248
AMIGA-Monitor Autoscan 1438S o. ä.	348
VGA-Monitor für Scan-Doubler	159
TV-Modulator A500/A2000	49
Scart-TV-Anschlußkabel für alle Amiga	15

### Laufwerke, CD, Festplatten:

Laufwerk intern für alle AMIGA's	39
Laufwerk extern für alle AMIGA's	49
CD-ROM für A600/A1200	99
Festplatten mit Controller A500/A2000	169
Festplatten für A600 / A1200	ab 59

### Speicher, Turbokarten:

Speichererweiterung auf 1MB A500	19
Speicherkarte auf 3MB A2000	79
Turbokarte AMIGA 500 und A2000	149
Turbokarte AMIGA 1200 1220/28, 4MB	99
Turbokarte AMIGA 1200 1230/28, 4MB	129

### Zubehör, Ersatzteile,

Netzteil AMIGA 500/600/1200	29
Netzteil AMIGA 2000	89
Tastatur A500 / 600 / 1200	29
Tastatur A2000/A3000/A4000	69
Motherboard Amiga 500 kompl. bestückt	79
Motherboard Amiga2000 kompl. bestückt	199
Gehäuse A500/A600/A1200/A2000	9
TV-Modulator	39
Nadel-Drucker für alle AMIGA's	79
Joystick	5
Kickstartumschaltplatine	3
DD-Disketten gebr. 100 Stück	29
Multinorm-Chip Playstation mit Anleitung	19

Fast sämtliches Zubehör für A500 bis A2000 vorhanden. Nachfragen oder vorbestellen.

Wir versenden mit der Post per Nachnahme. Versandkosten bei Vorkasse - DM 7,- Nachnahme - 8,-. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. 6 Monate Gewährleistung bei Neugeräten, 3 Monate Gewährleistung bei Gebrauchsgütern. Keine Garantie bei Eigeneingriffen. Vorhandene Waren werden am Tag der Bestellung verschickt. Vorbestellungen innerhalb 6 Wochen. Umtausch von Elektronikteilen nur nach Absprache. Umtausch oder Rückgabe von Software nicht möglich. Wir versenden auch nach Österreich per Nachnahme (225,- Schilling) o. gegen Vorkasse ins übrige Ausland. Es gelten unsere Geschäftsbedingungen in der neuesten



# Digital Images - der Amiga-Spiele-Zukunft auf der Spur

Es schlug ein wie eine Bombe, als im Internet bekannt wurde, daß das hauptsächlich von der PlayStation bekannte 3D-Racinggame „Wipeout 2097“ der Firma Psygnosis auf den Amiga portiert werden soll.



Diese Lizenz bekam eine Firma namens „Digital Images“, die damit den ersten echten „Hammer“ für die gut 10.000 PPC-Amiga (genaue Zahlen über die Anzahl der verkauften PPC-Boards sind nicht bekannt) bringt. Unter anderem hierüber sprachen wir mit dem Managing Director von Digital Images, dem 26 Jahre alten Stuart Walker.

*Geführt und übersetzt von Falk Lüke*

**AMIGA FEVER:** Digital Images - wie heißen die Personen, die hinter diesem Namen stehen und was tun sie?

Stuart Walker: Für Digital Images arbeiten derzeit 21 Leute und es wäre zuviel, all ihre Namen und Tätigkeiten aufzuführen, aber wir haben Mitarbeiter für jeden einzelnen Bereich der Projektentwicklung, dies umschließt Design und Planung, Programmierung, Grafik, Animationen, Sound, Musik und verschiedene andere kleine Jobs.

**AMIGA FEVER:** Wann begann Digital Images mit der Amiga-Softwareentwicklung und was habt ihr davor gemacht?

Stuart Walker: Digital Images begann vor etwa eineinhalb Jahren mit der Planung von „Space Station 3000“. Zu diesem Zeitpunkt war ich noch alleine. Als die Vorhaben bekannt wurden, machten bald weitere Personen mit. Vor der Gründung von Digital Images realisierte ich, in was für einer traurigen Lage der Amiga war und ich entschloß mich, dies zu ändern - deshalb bringen wir viele 3D-Titel auf den Amiga, von denen Amiga-Besitzer bislang nur träumen konnten.

**AMIGA FEVER:** Space Station 3000, könntest Du uns ein bißchen über

das Spiel, die Story und die Entwickler dahinter erzählen?

Stuart Walker: Space Station 3000 wird ein neues Weltraum-Handelspiel, das viele verschiedene Features wie Handel, Forschung, Produktion, Kämpfen, Weltraum-Fights, den Ausbau der eigenen Weltraumstation und einiges mehr haben wird. Zudem hat es eine hochentwickelte 3D-Grafikengine, die den Spieler förmlich wegtrassen wird! Das Spiel wird durchgehend aus



Die Brücke der Raumstation in Space Station

Animationen und erstaunlichen Grafiken und Sounds bestehen, eine Demoversion wird bald verfügbar sein. Der Spieler wird Missionen erfüllen müssen, beispielsweise Piratenraumschiffe zu zerstören, Planeten zu erkunden, Kriege zu beenden, feindliche Stützpunkte zu übernehmen und ähnliches. Verschiedene Leute arbeiten an dem Spiel, vier Programmierer, zwei Grafikkünstler, ein Musiker und andere übersetzen das Spiel in verschiedene Sprachen - außer Englisch auch Deutsch, Spanisch, Französisch, Schwedisch und Ungarisch. Wir hoffen auch eine italienische Übersetzung hinzubekommen.

**AMIGA FEVER:** Das Spiel sollte noch in der ersten Hälfte '99 auf den Markt kommen, stimmt dies noch? Könntest Du uns einen Überblick über die Releasedaten der Digital Images-Produktionen geben?





Stuart Walker: Space Station 3000 wird wohl innerhalb der nächsten 3 Monate erscheinen. Vorbestellungen werden von unserem Publisher Blittersoft angenommen, dies ist auf den Webseiten von Blittersoft ([www.blittersoft.com](http://www.blittersoft.com)) oder via Telefon unter +44(0)1747 851705 möglich (Englischkenntnisse sind dafür notwendig! - Anm. der Redaktion). Auch Vorbestellungen für Wipeout 2097 werden bald angenommen. Wir hoffen, auch Wipeout 2097 innerhalb von 3 Monaten fertigzustellen. Digital Soccer und Kipitsii Warriors werden wohl erst später in diesem Jahr fertig.



Space Station 3000 - es soll bald fertig sein...

Grafikkarte laufen. Ein 030 oder schnellerer Prozessor ist zu empfehlen. Der benötigte Festplattenplatz wird zu einem späteren Zeitpunkt, wenn das Spiel nahe der Fertigstellung ist, bekanntgegeben. Wipeout 2097 wird einen PPC-Amiga mit AGA oder Grafikkarte benötigen. Wahrscheinlich werden auch 16 MB FastRAM wie auch ein CD-ROM-Laufwerk benötigt. Auch hier werden wir den benötigten Festplattenplatz später bekanntgeben.

**AMIGA FEVER:** Ist Digital Images ein Vollzeit-Softwarehaus oder (wie einige andere) eine „Studenten-Freizeitfirma“?

Stuart Walker: Einige von uns arbeiten Vollzeit, andere arbeiten in ihrer Freizeit neben ihrer normalen Arbeit, dem College, der Universität oder ähnlichem für uns.

**AMIGA FEVER:** Entwickelt Digital Images selber die Spiele oder stellt ihr dafür Entwicklerteams ein?

Stuart Walker: Alle Spiele werden von Digital Images entwickelt, aber wir werden bald auch einige Projekte in Zusammenarbeit mit anderen Firmen beginnen.

**AMIGA FEVER:** Nun laß uns über die Per-

son, die zu dem Namen Stuart Walker gehört reden - wer ist es?

Stuart Walker: Ich habe Digital Images vor ein- einhalb Jahren während meiner Arbeit an Space Station 3000 gegründet. Nun erledige ich verschiedene Jobs hier, solche wie: Den Betrieb führen, Beziehungen und Geschäfte mit anderen Firmen aufbauen; Dafür

sorgen, daß alle Projekte der Planung entsprechen (den Mitarbeitern ihre Jobs zuweisen u. ä.); Preview-Materialien an Magazine verschicken und dafür sorgen, daß alles glatt läuft...

**AMIGA FEVER:** Vielen Dank für das Interview, Stuart. Wir wünschen dir und deiner Firma alles Gute.

Stuart Walker: Danke!

**Kontaktadressen von Digital Images:**

**WWW:** <http://www.digital-images.demon.co.uk>

**E-Mail:** [info@digital-images.demon.co.uk](mailto:info@digital-images.demon.co.uk)

**Post:** Digital Images, The School House, Motcombe, Shaftesbury, Dorset, SP7 9NT, England

**AMIGA FEVER:** Ihr habt eine Lizenz zum Portieren des fantastischen Wipeout 2097 auf den Amiga bekommen, war dies nicht zu teuer, um durch die Spieleverkäufe gedeckt zu werden? Und wieviele Verkäufe des Spiels erwartet ihr?

Stuart Walker: Wir sind zuversichtlich, daß sich Wipeout 2097 gut verkaufen wird, und wir hoffen, daß die Amiga-Besitzer auf PPC aufrüsten werden um dieses Spiel zu spielen. Wir hoffen 10.000 Stück zu verkaufen und wir entwickeln auch ein Anti-Diebstahl-System.

**AMIGA FEVER:** Welche Systemvoraussetzungen werden Wipeout 2097 und Space Station 3000 fordern?

Stuart Walker: Space Station 3000 wird 4 MB FastRAM benötigen und auf jedem Amiga mit CD-ROM-Laufwerk und AGA-Chipset oder



Unglaublich schnell: WipeOut 2097 - ein PowerPC-Prozessor wird nötig sein





# The Making of GRAVITY FORCE



Vor 10 Jahren erschien ein Amiga-Spiel, das auf den ersten Blick unbedeutend aussah - es sollte sich aber schnell zum Kult-Game entwickeln.

Die Rede ist von Gravity Force - Zwei-Spieler-Jagd durch enge Labyrinth, mit Gleitern, die nur einen Anti-Grav-Antrieb hatten... und eine nette Laserkanone.

Auch heute noch holt man es gerne hin und wieder hervor, denn wer weiß: Vielleicht läßt sich mit noch halsbrecherischerer Flugweise ja doch noch eine bessere Zeit erreichen?

...Wir haben den Programmierer dieses Spiels aufgetan, und er berichtet für uns, wie das Spiel entstand.



Viele werden sich an diesen Screen noch gut erinnern...

von Stephan Wenzler

Man schrieb das Jahr 1988. PCs verrieten noch in grauen Büros ihren monotonen Dienst, „DDR“ war ein unbedeutendes Akronym, und ich war ein 17-jähriger Dilettant mit einer großen Vision: Ich wollte ein Spiel für den Amiga programmieren, das die Menschen glücklich machen sollte, mich reich, und von dem die Menschheit noch in 10 Jahren reden sollte. Ich hatte seit Oktober '87 einen Amiga 500 und diesen galt es

nun zu programmieren. Am Anfang war das eine ganz schön verwirrende Angelegenheit, wenn man vorher nur ein bißchen auf dem C64 herumprogrammiert hatte. Einen Moment lang dachte ich sogar ernsthaft darüber nach, die ganze Sache bleiben zu lassen (nicht auszudenken), und lieber etwas vernünftiges und einfacheres zu machen.

Irgendwann jedoch löste sich die ganze Verwirrung zusehends auf (Amiga Intern sei gesegnet), und bewaffnet mit dem Seka Assembler sah ich mich in der Lage meine große Aufgabe anzugehen.

## Ein gutes Spiel... aber was für eins?

Etwas Wichtiges fehlte mir noch: ein brauchbares Spielkonzept. Ich begann nachzudenken, und schnell stand fest, daß ich so etwas wie Thrust machen wollte. Inspiration von anderen Spielen läßt sich halt nicht immer vermeiden. Thrust war, nebenbei bemerkt, von Gravitar inspiriert, das ich damals allerdings noch nicht kannte. Das mit der am Schiff hängenden Kugel bei Thrust erschien mir von vornherein zu kompliziert, außerdem wollte ich sowieso ein anderes Spielprinzip: man sollte kleine Männchen (à la Chopflifer) retten. Irgendwann setzte sich bei mir jedoch die Erkenntnis durch, daß es das Aufsammeln von Kisten eigentlich auch tun würde. Außerdem war dies ein-

facher zu programmieren, schließlich rennen Kisten nicht herum. Als Gegner waren damals übrigens nur diese grünen Panzer geplant. Somit stand das ursprünglich Konzept fest. Es war Anfang 1988. Kurz darauf konnte ich bereits mit meinem Raketenschiff die ersten Runden drehen, ich hatte gegenüber Thrust die Schiffsdynamik etwas wendiger ausgelegt, und ich sah das es gut war.



## GRAVITY FORCE FÜR ALLE!

Der Autor von Gravity Force, Stephan Wenzler, hat erwirkt, daß das Spiel nicht mehr bei Kingsoft unter Copyright steht. Er hat eine angepaßte Version des Original-Spiels erstellt, die jetzt auch auf allen Amigas (nicht nur dem A500) läuft. Diese liegt für alle Leser der Amiga Fever kostenlos zum Download auf unserer Homepage (<http://www.amigafever.com>) bereit! Diese Gravity Force-Version läuft sogar auf einem 68060, bei Problemen sollte im Early Startup Menu der Cache ausgeschaltet werden. Viel Spaß beim Spielen und einen besonderen Dank an dieser Stelle an Stephan Wenzler, der dies ermöglichte.

## SCHON GEWUßT?

Es gibt übrigens noch einen relativ unbekannten Cheatcode (Password) zu Gravity Force, den uns Stephan für Euch noch verraten hat, nämlich RND, damit landet man in einem zufällig ausgewählten Level!





## Das Kult-Game entsteht

Für den Levelaufbau ließ

Wahnwitzige Rennen im 2-Player-Modus!



ich mich vom Character-Mode des C64 inspirieren: Jeder Level setze sich aus 8x8 Pixel großen, wunderschön gezeichneten Blöcken für die Hintergrundgrafik, und (im Spiel) unsichtbaren Blöcken für Steuerzwecke zusammen. Manche der Steuercharacters bewirkten z.B., daß eine bestimmte Kanone anfang zu ballern, wenn sich das Schiff über ihr befand. Das war eine elegante Methode, fand ich. Insgesamt gab es 256 Characters, was der Grafik eine gewisse Schlichtheit verlieh, doch das störte mich noch nicht. Ich konzentrierte mich weiterhin auf ein gutes Gameplay. Nach und nach kamen mehr Elemente dazu, wie zum Beispiel die besagten ballernden Kanonen. Trotzdem wurde mir so langsam aber sicher das Aufsammeln von Kisten in einer braunen Höhle zu langweilig, und ich überlegte was ich mit meinem Raketenschiff noch alles machen könnte. Schließlich kam ich auf die Idee mit dem Rennen durch nummerierte Tore.

Es muß wohl zu dieser Zeit gewesen sein, als eine weitaus dramatischere Umwälzung begann, ihre unförmigen

Umriss am Horizont abzuzeichnen. Eine Idee die noch über Jahre hinaus Generationen von Spieleprogrammierern beeinflussen sollte, doch das ahnte ich damals noch nicht.

Das Rennen gegen die Uhr war ja schon mal nicht schlecht, aber wie wäre es wenn man live gegen einen zweiten Spieler antreten könnte, überlegte ich. Ein Zwei-Spieler-Modus mußte her - mit brüderlich geteiltem Bildschirm. Die Umsetzung des Split-Screens war gar nicht so aufwendig, was ich natürlich begrüßte. Das Ergebnis war verblüffend: Jetzt konnte man Rennen gegeneinander fliegen und sich gegenseitig abballern - sich gegenseitig abballern? Das sollte das Stichwort für die nächste Erweiterung werden. Ich konnte diese Orgien sinnloser Gewalt im 2-Spieler Rennen nicht mehr ertragen. Mir schwebte etwas Höheres vor: Ich wollte einen geordneten Rahmen schaffen, für einen Kampf Mann gegen Mann, bis zum letzten Schiff. Der „Dogfight“-Modus entstand. Dieser, so dachte ich, würde eine nette kleine Zugabe werden.

## Wo erscheint das Spiel?

Mein kleines Spiel war jetzt zu 90% fertig. So langsam war es nun an der Zeit, die

kommerzielle Verwertbarkeit zu überprüfen. Kingsoft hatte damals in ihren Anzeigen ein Gesuch nach neuer Software, also ging eine Demo an Kingsoft, sicherheitshalber gleichzeitig noch an zwei andere Publisher. Zu meiner großen Überraschung sagten zwei davon spontan zu, darunter Kingsoft. Nach zähen Verhandlung ging der Zuschlag dann an Kingsoft.

Der Name „Gravity Force“ war übrigens eine Idee von Kingsoft, ansonsten nahmen sie allerdings keinen weiteren Einfluß auf das Spiel, und ich konnte unbehelligt die restlichen 10% vollenden. Anfang 1989 kam dann Gravity Force auf den Markt... der Rest ist wohl Geschichte.

Das Gravity Force Loading-Pic - gleich geht's los



## Wer konnte das ahnen?

Wenn man mir einen Vorwurf machen konnte, dann diesen, daß ich die Bedeutung des 2-Spieler Modus unterschätzte, und mich zu sehr auf den traditionellen Teil konzentrierte. Doch große Innovationen brauchen nun mal ihre Zeit und ich wollte auch irgendwann einmal fertig werden. Die vielen Nachahmungen sah ich übrigens als die besten Komplimente an, die ich kriegen konnte, wenn ich schon nicht richtig reich geworden bin. Vielleicht gibt's ja bald mal einen offiziellen (richtig guten) Nachfolger von mir.

In höheren Leveln geht's richtig zur Sache







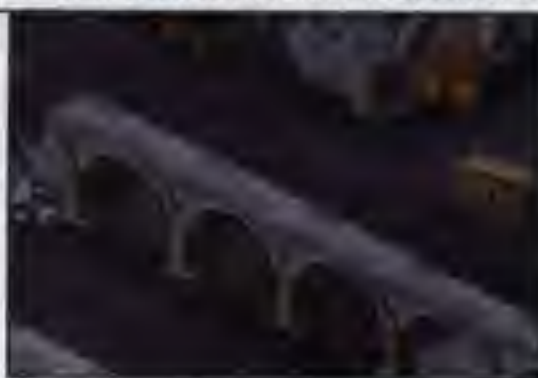
## Sind wir noch zu retten?

**Schlechte Nachrichten verbreiten sich meist rasend schnell, doch sie geraten auch oft ebenso schnell wieder in Vergessenheit. Und eine der schlechtesten Nachrichten aus der Vergangenheit war wohl die ungeheure Präsenz von Raubkopierern und Crackern im Amiga-Spielesektor.**

von Torsten Müller

Doch wer glaubt, dies sei Schnee von gestern, liegt leider voll daneben. Denn nach Aussage einiger Spielepublisher ist die Kaufmoral unter den verbliebenen Amiga-Usern scheinbar nicht sonderlich gestiegen. Wenn Firmen an die Öffentlichkeit gehen und dort mitteilen, daß ihre Programme 10-20 Mal so oft von einigen Servern downgeloadet wurden, als überhaupt verkauft werden konnten, wirft dies doch ein schlechtes Licht auf uns verbliebene Amiga-Enthusiasten. Und als Schlußfolgerung daraus werden dann vielversprechende Spieleprojekte eingestellt. Sicher ist diese Diskussion schon hunderte Male geführt worden, und das Argument „nicht jeder Kopierer eines Programmes ist auch gleich ein potentieller Käufer“ wird auch heute noch gelten. Doch nach langer Zeit des Zitterns um die Amiga-Hardware muß auch einmal wieder auf die verbliebenen Softwarehersteller hingewiesen werden. Die meisten Produzenten von Games für den Amiga sind sich sicher im klaren darüber, daß mit ihren Produkten keine Millionen-Gewinne einzuholen sind. Doch aus Zuneigung zu diesem Computer wird Zeit und Energie in ein Projekt gesteckt, in der Hoffnung, daß

Fehlen nur noch Monster! Diablos Land



genug Käufer die Produktionskosten wieder einspielen. Aber an diesem Punkt läuft dann zu oft einiges schief. Denn wenn die Entwickler im Internet sehen, daß fast jeder ihr Programm auf dem heimischen Rechner hat, machen leider viele einen Rückzieher aus dem Amiga-Markt, da die Verkaufszahlen dem völlig widersprechen. Und die Übrigen verunsichert es. Und daher denke ich, es ist an der Zeit mal wieder unsere Bereitschaft kund zu tun, für gute Spiele auch gutes Geld zu bezahlen. Schreibt uns doch bitte, was ihr darüber denkt. Sind die Spiele für den Amiga es noch wert gekauft zu werden, oder haben die Programmierer von z.B. **OnEscapee** oder **Foundation** ihre Zeit nur vergeudet?

### Titan Computer

Das meine Argumentation nicht ganz aus der Luft gegriffen ist, zeigt das Beispiel Titan-Computer. Dort wird zwar weiterhin kräftig an „**Siedler II**“ und „**Claws of the Devil**“ (jetzt mit Warp3D Unterstützung) gebastelt, doch andererseits sind solche Titel wie „**Evils Doom SE**“ oder „**Sword 2**“ in weite Ferne gerückt. Ganz Verabschieden können wir uns gar von **VULCAN**, auch

wenn dies nicht überraschend kam. Deren Entwickler von „**Explorer2260**“ sowie „**Wasted Dreams**“ (jetzt **Distant Space**) machen aber weiter. Und um Euch nicht noch ganz die Lust auf Spiele-News zu verderben, fange ich jetzt endlich an mit:

### Ancor

In der Schweiz gibt es zwar mehr Berge als Amigas, die dortigen Amigafans hält es aber nicht ab, gute Software zu entwickeln. Und bei „**The Last Seal**“ scheinen sie sich kräftig ins Zeug gelegt zu haben. Man übernimmt dabei die Rolle eines in ägyptischer Mythologie bewanderten Wissenschaftlers. Um das Böse zu bannen, muß er 5 verloren gegangene Siegel wieder dort plazieren, wo sie hingehören, um das Böse zu bannen. Das Ganze wird mit einer düsteren Atmosphäre umstrickt werden, wobei uns gelegentliche Lacher immer wieder aus diesem Alptraum reißen sollen.

Info:

<http://www.datacomm.ch/ancor>

### Clickboom

Nach dem Strategiehit „**Napalm**“ planen die Kanadier schon wieder Neues. Zum einen können wir ja nun bald Bekanntschaft mit **Commander Zed** aus „**Z**“ schließen, und zum anderen suchte man mit der **Wishlist2** nach neuen Konvertierungs-vorschlägen. Ergeben könnte sich dann vielleicht die Umsetzung des Adventures „**HopkinsFBI**“, welches uns das Leben eines echten Special-Agent näherbringt.

Info:

[www.clickboom.com](http://www.clickboom.com) und  
[www.hopkinsfbi.com](http://www.hopkinsfbi.com)







## Deepcore Entertainment



Ein wahrer Überraschungshit könnte hier „**WildTracks**“ werden. Denn dies schaut nach einem 3D-Racer aus, wie ihn sich Amigafans schon lange wünschen. Das Game soll komplett auf CD erscheinen und sowohl 68k und PPC Rechner unterstützen. Etwas weniger wird wohl „**Pinball Pro**“ verlangen, ein Flipperautomat, welcher selbst Slamtilt alt aussehen lassen soll.

## Digital Dreams Entertainment

Weiter geht's bei DD-Entertainment, einem neuen Entwicklerteam, welche sozusagen aus der Konkursmasse der Wasted Dreams-Entwickler hervorgegangen sind. Eben dieses Spiel heißt nun „**Distant Space**“, und setzt nun AGA oder Grafikkarte sowie 3MB-Ram und ein CD-Rom voraus. An Story und Spielablauf hat sich allerdings nichts geändert, und so müßt ihr immer noch, ob allein oder zu zweit, fiese Aliens von dem Planeten vertreiben, welcher als einziger eine Alternative zur langsam vergehenden Erde bildet. Dieses Action-Adventure, welches schon als Demo viel Spaß machte, läßt sich am ehesten als eine Kreuzung von Legends und The Chaos Engine beschreiben und sollte bereits jetzt erhältlich sein. Einen wunderbar frechen Diablo-Clone liefern sie mit „**Diablos Land**“ ab. Auch hier seid ihr die letzte Hoffnung der Menschen. Das Land Hastor - früher ein Ort der Freundlichkeit und Liebe - wurde von den bösen Truppen der Finsternis überschwemmt. Alle Zuversicht liegt nun in Euch und Eurem mit CD-Rom und 4 MB Ram ausgestatteten AGA- oder Grafikkarten-Amiga. Und wenn ihr das über-

lebt habt, könnt ihr Euch vielleicht im Spätsommer dieses Jahres in „**Mega-police**“ als Chief eines Polizei Departments erproben und so manchen unliebsamen Zeitgenossen (Hi Bill :-)) hinter Gitter bringen.  
Info: <http://www.dd-ent.com>  
E-Mail: [contact@dd-ent.com](mailto:contact@dd-ent.com)

## Sadeness Software

Auch wenn es um Sadeness etwas ruhig geworden ist, deren Entwickler-crews zeigen ungebremsen Taten-drang. Denn die Entwickler des Zelda-artigen „**Dafel:Bloodline**“ wollen ihr Spiel schon im Mai veröffent-



fentlichen. Nach einer weiteren Überarbeitung der In-Game Grafiken und verschiedener Sub-Games wäre das uns Rollen-spiel-Begeisterten dann auch zu wünschen. Das Spiel wird auf CD ausgeliefert und verlangt nur 4MB Ram. Etwas mehr wird es bei **Operation:Counterstrike** werden, ein weiterer C&C-Clone, bei dem sich Rußland und Japan in den Haaren haben. Soweit alles schon bekannt, wäre nicht auch ein neuer Termin für ein Demo ins Gespräch gekommen. Spätestens im April sollen wir uns von den Counterstrike-Qualitäten überzeugen können.  
Info:  
<http://www.sadeness.demon.co.uk>



## und nicht zu vergessen...

Alive Mediasoft, welche uns mit „**Goal 99**“ beglücken wollen. Ob dies ein komplett neues Spiel oder

nur eine bessere Datendisk wird, war zum Zeitpunkt des Artikelschreibens noch nicht klar. Im Internet konnte man endlich auch mal wieder etwas neues von **Phoenix** sehen. Wie die Screenshots beweisen, strengt man sich bei Future Tales mächtig an. Bei The World Foundry nimmt man sich neben „**Explorer2260**“ und „**New Horizons**“ nun auch noch dem Adventure „**Space Tribulations**“ an. Release-Date im Winter 1999. Und von Geosync erwarten wir gespannt den an Wing Commander angelehnten „**Starfighter**“, welcher uns bis zu 110 Missionen, verschiedenste Rassen und Raumschiffe sowie eine ganze CD voller Animationen verspricht.

## ... und sonstiges

Erfreulich ist die Warp3D Unterstützung des neuesten ADescent Port, welcher uns nun, entsprechende Hardware vorausgesetzt, in einen Geschwindigkeitsrausch versetzen soll. Und das tollste ist dann die Freigabe der „**Heretic**“ und „**Hexen**“ (beides 3D-Shooter) Sourcecodes durch Raven Software. (<http://www.amigart.com/gameart>) Kurz darauf erschienen schon die



ersten beiden Heretic Amiga-Ports zu deren Anwendung ihr nur noch die Shareware oder registrierten Wad.files braucht...







## Amiga meets Mario 64



„Solch ein Spiel ist auf dem Amiga technisch nicht machbar!“ Wie oft haben wir diesen Satz schon gehört? Es hieß, flüssige 3D-Dungeons wären auf dem Amiga nicht realisierbar - zwei Umsetzungen von PC-Games aus dem Hause id Software sowie das Amiga-only Spiel „Genetic Species“ bewiesen das Gegenteil. Man hatte gesagt, eine Amiga-Version von „Myst“ wäre technisch unmöglich - längst kann man sie kaufen. Hier kommt nun ein Spiel, das wohl ein weiteres Mal mit diesem Vorurteil aufräumen und auch die Amiganer in die Welt der 3D-Jump'n'Runs entführen wird.

von Dennis Pauler



Das Game, von dem hier die Rede ist, hat den Namen „Tales from Heaven“ und entstammt der Werkstatt von Darkage Software. Ganz im Stil des Konsolenhits „Super Mario 64“ präsentiert sich dem Spieler eine 3D-Landschaft, in der er sich frei bewegen kann, im Gegensatz zu den bekannten 3D-Shootern sieht man die Umgebung jedoch nicht aus der Ego-Perspektive, sondern hat die eigene Spielfigur jederzeit im Blick. Wie bei diesem Genre üblich, läuft und springt man auf der Suche nach dem Ausgang umher, wobei die Landschaft hier bei jeder Drehung flüssig rotiert und so den Blick auf die angepeilte Richtung freigibt. Schon aus der frühen Demoversion läßt sich das Potential des fertigen Programms erkennen: Nach einem kleinen Intro findet man sich auf einer in den Wolken hängenden Insel wieder und fühlt sich schon nach kurzer Zeit in die Spiel-Welt versetzt. Man kann sich frei bewegen, außerdem läßt sich die „Kamera“ - also das Auge des Betrachters - um die Spielfigur herumbewegen und im Blickwinkel verändern. Ein erster Gegner und sich bewegende Plattformen erschweren die Suche

nach dem Schlüssel zum Tor in den nächsten Level. Die Steuerung ist zunächst gewöhnungsbedürftig, wenn man aber erst einmal damit zurecht kommt, ist nur noch gutes Zielen beim Springen nötig, um sich sicher umher zu bewegen. Die Umgebung besteht aus mehr als 2000 Polygonen, dies ermöglicht Landschaften, wie sie so plastisch auf dem Amiga noch nicht zu sehen waren. Abgerundet wird das Ganze durch aus Plasma-Effekten bestehenden Wolken - trotz allem ist das Spiel aber auf einem



68040er unter AGA schon recht flüssig.

In der vorliegenden Demoversion sind die Handlungsmöglichkeiten noch recht eingeschränkt, bis zur endgültigen Version sollen jedoch noch etliche hinzu kommen - so soll es u.a. möglich sein, Gegenstände aufzunehmen. Das ganze Spiel wird aus 5 Welten mit Unterlevels bestehen, außerdem sind verschiedene Sub-Games geplant... Lassen wir uns überraschen!

„Tales from Heaven“ erscheint sowohl auf Diskette als auch auf CD, wird AGA und Grafikkarten unterstützen und soll im ersten Quartal 1999 fertig werden.

### DARKAGE SOFTWARE

Darkage Software ist eine Gruppe von Entwicklern aus Spanien, Polen, Italien, Frankreich und Deutschland, die alle in der Amiga-Szene beheimatet sind. Seit mehr als zwei Jahren arbeiten sie an ihrem ehrgeizigen Projekt „Tales from Heaven“, aber sie haben auch noch andere Eisen im Feuer: Anfang Oktober erschien ein Programm zur Generierung von Videotiteln und -überblendungen mit dem Namen „Extreme“. Es ist in der Lage, Effekte zu erzeugen, wie sie aus Szene-Demos bekannt sind, es ist im Gegensatz zum altbekannten „ScalaMM“ aber Shareware und kostet nur 15 DM.

Bei dem zweiten Spiel, „Alive“, an dem Darkage Software zur Zeit arbeitet, handelt es sich um ein 2D-Action-Spiel à la „Katakis“ oder „Project X“. Es wartet mit ähnlich beeindruckenden technischen Daten

auf, wie ihr aktuelles 3D-Projekt: So sollen sich mehr als 80 Bobs gleichzeitig bei 50 FPS auf einem unaufgerüsteten A1200 über den Bildschirm bewegen, dazu kommen Hunderte von Explosionen, verschiedene Waffen und noch einiges mehr - die Screenshots sehen auf jeden Fall beeindruckend aus.

Drücken wir den Entwicklern die Daumen, daß sie von allzu üblen Bugs verschont bleiben und ihre Spiele bald fertig sind..





# DATA HOUSE

Versandkosten: Vorkasse 5,- DM - Nachnahme 10,- DM (zzgl. 3,- NN-Gebühren)  
Ausland: nur Vorkasse (bar / Euroschick / Postanweisung) + 20,- DM  
DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch EV = Komplett Englisch  
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Inh. Kai-Uwe Dittrich, Weimarer Weg 7 a, 34314 Espenau, Telefon: 05673 - 925010 Fax: 925099

## AMIGA Klassiker

ECS-A500, AGA-A1200, HD=Festplatte  
1880 - Hart im Wind ECS/AGA DV 39,90  
A320 Airbus 2 (Flugsim.) DA 29,90  
Benetton & Steel Sky (Adv.) DV 39,90  
Bling! ECS 2MB / AGA 4MB je DV 59,90  
Bumme! (Str-Sim.) ECS/AGA DV 39,90  
Capital Punishment AGA+HD DA 49,90  
Civilization / Colonization (engl.) je 39,90  
Der Clou ECS / AGA je DV 39,90  
Der Produzent ECS/AGA 2MB DV 39,90  
Die Siedler 1 (Aufbaustrategie) DV 39,90  
Dune 2 - Battle for Arrakis (Str.) EV 39,90  
Enemy - Tempest of Violence DV 39,90  
F-15 Strike Eagle 2 (Flugsim.) EV 39,90  
FFA International Soccer (Sim.) EV 39,90  
Flamingo Tours (Reisebüro) DV 29,90  
Formula 1 GP 1 (Rennsim.) EV 39,90  
Flyin' High (AGA+5MB+HD) DA 39,90  
Flyin' High Data Disk 1 oder 2 III je 19,90  
Gunship 2000 (Hubschrauber) AGA 39,90  
Hattrick! (Fußballman) 1,5MB DV 39,90  
Kargon (Rollenspiel) DV 29,90  
Oldtimer (Automobilgeschichte) DV 39,90  
Pinball Brain Damage AGA+HD DA 39,90  
Railroad Tycoon (Str.) englisch DA 39,90  
Samba World Cup (Fußb.) AGA DV 59,90  
Silent Service 2 (U-Bootsim.) DA 39,90  
Simon the Sorcerer ECS/AGA DV 39,90  
Sixth Sense Invest AGA+2MB DV 59,90  
Street Racer (Rennsim.) AGA EV 39,90  
Testament (3D-Ballerei) AGA DA 29,90  
Theme Park (Sim.) ECS/AGA DV 39,90  
U.F.O. - Enemy Unknown (engl.) EV 39,90  
Virtual Karting 2 (AGA) DA 39,90  
Warms - Directors Cut (AGA) DA 39,90  
Kostenlosen Katalog anfordern!

## AMIGA Neuheiten

Forest Dump Forever (Jump'n'Run) 24,90  
Gunbee F89 (Ballerspiel) AGA DA 29,90  
Imperator (Str.) AGA+HD+2MB DA 39,90  
Mad Locs (Lokomotivstreß) DV 24,90  
Megablast (Bombenleger) EV 24,90

## AMIGA Schnäppchen

AGA Bundle: (5 Spiele) DA 25,00  
(Dennis, Diggers, Morph, ShaqFu, SoccerKid)  
Bill's Tomato Game (Jump'n'R.) DA 10,00  
Budokan (Kampfsportsim.) DA 10,00  
Chaos Engine 2 (Action) DA 19,90  
Cross Check (Eishockeysim.) DA 10,00  
International Karate Plus (Act.) EV 5,00  
K240 (Weltraumkrieg) DV 29,90  
Legends of Valour (Rollenspiel) DV 19,90  
Lothar Matthaus (Fußballsim.) DA 10,00  
Morph (Jump'n'Run) ECS/AGA DA 10,00  
Populous + Promised Lands DA 10,00  
Ruffian (Jump'n'Run) EV 10,00  
Shaq Fu (Straßenkampf) AGA DA 10,00  
SPORTING Bundle: (5 Spiele) DA 25,00  
(Jack Nicklaus Golf, J.B. Football, Squash,  
Ice Hockey, Manchester United Europe)  
Sleepwalker (Jump'n'R.) ECS/AGA 10,00  
Super Space Invaders (Action) DA 5,00  
Trivial Pursuit (Brettspiel) DV 5,00  
Turpan 2 inklusive Joystick DA 10,00  
Wonderdog (Jump'n'Run) DA 10,00  
World Championship Soccer DA 5,00

Kostenlosen Katalog anfordern!  
Bitte System angeben. Wir liefern auch  
Spiele für PC + C64 + Playstation!

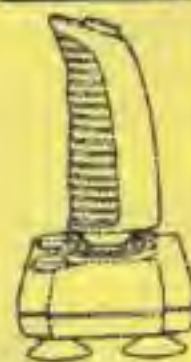
## AMIGA CD's

CD Amiga Format 33.34.35 ... je 10,00  
CD Amnet 26.27.28 je 19,00  
CD Amnet Set 4, 5, 6, 7 ... je 49,00

### !!! GAMES !!! GAMES !!!

A7+ Games Coll. (7 Spiele) AGA 19,90  
(Smash, Rocketz, Jimmy's Trap'em, Ooze...)  
Amiga Classic 1 (50 Spiele+Demos) 49,90  
Arcade Classic MK2 (1.000 Spiele) 39,90  
Bling! AGA / ECS-Version je 49,90  
Eat the Whistle (Fußballsim.) NEU! 49,90  
Final Odyssey (2MB+HD) 39,90  
Flyin' High (AGA+5MB+HD) 39,90  
Foundation (AGA+2MB+HD) 69,90  
Games Attack (SW-Spiele+Demos) 29,90  
Genetic Species (AGA+5MB+HD) 69,90  
Gloom Ultimate Collection "Gloom3" 39,90  
MAG III (Verlagssimulation) 19,90  
Myst (Adv.) AGA+8MB DV 79,90  
Nemac 4 (AGA+2MB+HD) 39,90  
OnEscapee (AGA+4MB+HD) 59,90  
Pinball Brain Damage (AGA+HD) 39,90  
Samba World Cup Fußballmanager 59,90  
Shadow & 1.3rd Moon (AGA+4MB) 49,90  
Sixth Sense Invest (AGA+4MB) 59,90  
Strangers (AGA+HD) 39,90  
Street Racer (Rennsim.) 39,90  
Super Skidmarks Ultimate (Sim.) 39,90  
Trapped 1+2 Bundle (AGA+5MB) 19,90  
Utopia 2 (2MB+HD) 59,90  
Virtual Karting 2 (AGA) 39,90  
Vulcanology: (10 Spiele III) NEU! 49,90  
(JetPilot, Burnout, Tiny Troops, Hillsea Lido,  
Timekeepers 1+2, Bograbs, Valhalla 1-3)  
Wendeta 2175 (AGACD32) 39,90  
WET - Erotische Sim. (AGA+10MB) 69,90  
Zombie Massacre (AGA+10MB+HD) 49,90

## Zubehör



### PREISHIT!

Joystick  
boeder

H6

nur 5,-

ZUB Joypad (ActionPad/Logic3) 19,90  
ZUB AM-Joystick (boeder H6) 5,00  
ZUB AM-Joystick (QJ.1 Turbo) 14,90  
ZUB AM-Joystick (Supercharger) 19,90  
ZUB AM-Maus (Speed/Logic3) 19,90  
ZUB AM-Maus (2-Tasten) + Pad 29,90  
ZUB Joystickverlängerung 9,90  
ZUB Leerdisketten 3,5/2DD, 105% 7,50  
ZUB Reinigungsdiskette 3,5 9,90  
ZUB Diskettenbox 3,5 für 100 Disk 14,90  
ZUB Druckerkabel, parallel, 1,80m 9,90



QJ.1 Turbo



Supercharger

Versandservice: Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr Sa. 10 - 12 Uhr - Telefon: 05673 - 925010

GO64! - Das C64 Magazin mit Disk.  
Kostenloses Probeexemplar oder günstiges  
3-Monats-Schnupperabo (nur DM 27) jetzt  
ordern:

CSW-Verlag  
Goethestraße 22  
D-71364 Winnenden  
Tel/FAX: 07195/61120  
EMail: go64@c64.org  
Web: www.go64.c64.org



Monat für  
Monat randvoll  
mit News, Tips,  
Kursen,  
Hardware-Projek-  
ten, aktuellen  
Tests, Cheats  
u.v.m.!







# Eat the Whistle

## Eat the Whistle - köstliches Fußball?

FRANCE 98

Auf der Computer'98 lief es fast ununterbrochen am Stand von Epic Marketing: Das Fußballspiel „Eat the Whistle“. Da wir in unserer Erstausgabe ja bereits „Samba World Cup“ vorgestellt haben, ist es nun an der Zeit, diesen Konkurrenten mal genauer unter die Lupe zu nehmen.



von Malte Mundt

Während „Samba“ ja gleichermaßen das Management und das Spiel selbst beinhaltet, konzentriert sich „Eat the Whistle“ ausschließlich auf das Geschehen auf dem grünen Platz. Nach dem Start gibt's allerdings erstmal 'ne kalte Dusche: Das grafisch und soundmäßig schlecht gemacht Intro versucht krampfhaft, etwas Witz rüberzubringen. Das sieht dann so aus: Ein Bus hält vor einem Stadion und läßt die Mannschaft zurück. Dann passiert etwas, z.B. erscheint ein Graben rund um das Stadion und vor dem Eingang erscheint eine Zugbrücke, die hochgezogen wird. Hm, ist das jetzt englischer Humor oder einfach nur blöd? Egal, wenden wir uns den Spiel-Menüs zu!

### Wer die Wahl hat...

Im „Voreinstellungen“-Menü geht's richtig zur Sache: Für das Spiel lassen



sich Spieldauer, Platzverhältnisse (weich, hart, gefroren, schlammig,



trocken und sogar verschneit) einstellen, dabei gibt's zusätzlich noch einen zweiten Menüpunkt, der den Rasenstrich (in Kreisen, kariert, gestreift) etc. festlegt - hier wurde nicht gezeigt. Nur zwischen den Einstellungen „Tag“ und „Nacht“ war kein sichtbarer Unterschied festzustellen - gutes Flutlicht? Desweiteren lassen sich die Strenge des Schiedsrichters regeln, gelbe Karten, Verletzungen, Zuschauer und Kommentator an- und ausschalten. Wichtig: Auch der Screen-Mode kann eingestellt werden, somit läuft das Spiel auch auf Grafik-Karten.

Neben „Simulation“, wo man die WM'98 nachspielen, im Pokal gegeneinander antreten oder eine internationale Liga aufstellen kann, gibt es als Besonderheit von Eat the Whistle den „Arcade“-Modus. Hier gibt's keine gelben Karten, Fouls sind erlaubt und es liegen hier und da Extras auf dem Spielfeld herum. Außerdem gibt's einen Trainingsmodus, in dem Ecken, Elfmeter etc. eingeübt werden können

### Und das Spiel läuft!

Vor dem Spielstart darf man die Mannschaftsaufstellung ändern und die Taktik (4-4-2, 4-3-3 usw.) festlegen. Sollte ein Spieler zu angeschlagen sein, ist Auswechseln empfehlenswert. Wurden wir bisher weder grafisch noch soundmäßig besonders verwöhnt, sieht es jetzt schon besser aus: Die Spieler sind schön gezeichnet und animiert, sehen keineswegs alle gleich aus und haben einige Tricks drauf. Der Spieler, den man selbst gerade steuert, ist mit einem über seinem Kopf rotierenden Dreieck gekennzeichnet. Die eigenen Mitspieler verhalten sich recht ordentlich, es kommt (wenn „gezielter Paß“ eingestellt wurde) oft zu schönem Abspiel, leider hat diese Einstellung auch den Nachteil, daß der Spieler nicht immer auf das Tor schießt, wenn er soll. Die grafische Umsetzung ist gut gelungen, auch die Umgebung um den Platz herum ist schöner gestaltet als z.B. bei

Im Schnee wird mit rotem Ball gespielt



Samba Worldcup, allerdings gibt es

dafür im Spiel auch nicht ganz so viele spezielle Situationen wie Fallrückzieher oder Kopfbälle. Dies wird jedoch daran liegen, daß bei Samba eher zugeschaut und eingegriffen wird, während man bei Eat the Whistle das Spiel komplett

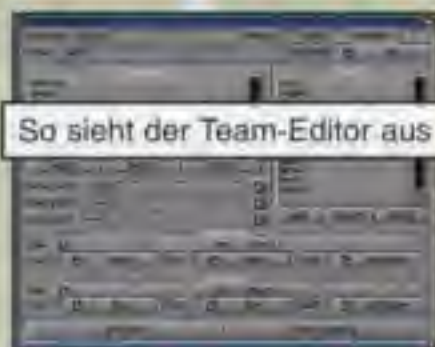




selbst bestreitet. Joypad oder Joystick mit zwei getrennt abfragbaren Feuerknöpfen werden unterstützt, ebenso das CD32-Pad.

Besonders toll ist der gesprochene Kommentar zum Spiel (CD-Version). Er ist zwar nicht so vielfältig wie der von Samba, jedoch in deutlich höherer Qualität. Er verleiht den Spielen die Stimmung eines echten Duells, und der ganz leichte Akzent der sympathischen Kommentatorstimme bringt einen auch manchmal zum grinsen („das Spiel wogt im Mittelfeld hin und her“). Anfänger werden sich oft einen Spruch anhören müssen wie

„Deutschland wird hier regelrecht vorgeführt“ (wenn man selbst die deutsche Mannschaft gewählt hat), doch ebenso motivierend kann ein „Deutschland dominiert eindeutig das Geschehen“ (mit Betonung auf eindeutig!) sein. Nach ein wenig Übung und natürlich je nach ausgewählter Mannschaft kann man bald die ersten gewonnenen Spiele verbuchen. Auch bestimmte Tricks aus dem realen Fußball klappen: So kann man z.B. einen Spieler, der relativ dicht vor dem gegnerischen Tor steht, anspielen. Ist der Schuß doll genug, kann der Torwart nicht wissen, ob es nicht vielleicht ein direkter Schuß auf's Tor werden soll und wirft sich im Augenblick des Schusses dem Ball entgegen. Dieser kommt jedoch beim Mitspieler an und während der Torwart gerade auf dem Boden landet und sich wundert - ist das runde Leder auch schon drin! So macht das Spiel Spaß. Beschäftigt sich der Torwart etwas länger mit dem Abstoß oder findet eine Auswechslung statt, kann die jeweils andere Mannschaft sich schnell neu formieren (z.B. 4-4-2 statt 4-3-3).



## Speedball läßt grüßen?

Im „Arcade“-Modus, der klar an Speedball angelehnt ist, fällt der Kommentator leider weg, stattdessen gibt's die auch für den normalen Modus aktivierbaren Fan-Gesänge - zwar ganz nett, aber ziemlich schnell nervig. Hier findet das Spiel traditionsgerecht in der Halle statt. Neben den Arcade-Teams, welche grafisch nicht gerade doll aussehen, stehen auch die ganz normalen Teams zur Verfügung. Hier gibt's dann auch wieder den Kommentar.

Wenn man eine alte Idee aufgreift, dann sollte die Umsetzung besser sein als das Original - das ist beim Arcade-Modus von Eat the Whistle jedoch nicht gelungen. Die hektische „Speedball“-Stimmung kommt nicht auf, es gibt lediglich vier unterschiedliche, nicht besonders spektakuläre Extras. Und irgendwie vermißt man doch den guten alten „Replay“-Digi, der eine Wiederholung der gerade passierten Torszene ankündigte.

## Zwei Spieler gleichzeitig

Besonders interessant ist der 2-Spieler-Modus, in dem man sich gegen einen Partner im Spiel messen kann. Natürlich entscheidet hier nicht nur das Geschick am Joystick, sondern auch das Können der gewählten Mannschaft über Sieg und Niederlage. Deutlich spürt man, daß z.B. die italienischen Kicker einfach schneller sind und weiter schießen können als die weniger fußballtalentierten US-Amerikaner. Der 2-Spieler-Modus macht etwas mehr Spaß als das Spiel alleine, ein besonderer Reiz ist jedoch nicht zu bemerken.

## Team-Editor

Der im Lieferumfang enthaltende Team-Editor ist ein nicht im Spiel integriertes, separates Programm. Hier können bestehende Teams geändert und eigene neu erstellt werden. Unterschieden wird nach Ligen, WM-Gruppen oder italienischer Liga (offenbar kommt das Spiel ursprünglich von

dort). Dann kann man für jedes Team Torwart, Stürmer, Mittelfeldspieler und Verteidiger eingeben, jede mit ihren individuellen Eigenschaften wie Ausdauer, Schußstärke und vielem mehr.

## Gesamteindruck

Insgesamt fällt doch an allen Ecken und Enden auf, daß Eat the Whistle nicht gerade von Profi-Programmierern entwickelt wurde. Dem Spielspaß tut dies jedoch keinen Abbruch - als Fußballspiel für einen oder zwei Spieler ist es eigentlich ganz gut. Wer von der „Samba-Serie“ genug hat und statt managen lieber aktiv selber spielen will, für den ist Eat the Whistle genau das richtige. Wer sich das Spiel kauft, sollte sich auch den Patch aus dem Aminet ziehen - bei uns ging dadurch allerdings der deutsche Kommentar verloren (statt dessen hört man den englischen).

**Produktname:** Eat the Whistle

**Hersteller:** Islnal/Hurricane Studios

**Erscheinungszeitpunkt:** Ende 1998

**Zu haben bei:**

**Epic Marketing, Hirschauer Straße 9, 72070 Tübingen, Tel. (0) 7071 400492, Fax (0) 7071 400493.**

**Preis:** 59 DM

**Alternativen:** Samba World Cup

## EAT THE WHISTLE





# Oh no! More Cheats ...

Das Jahr ist noch jung, doch die Probleme älter als der Amiga selbst. Denn ging es Euch nicht auch schon oftmals so: Voller Elan beginnt Ihr ein Spiel, dessen Inhalt Euch so fesselt, daß selbst ein mittleres Erdbeben Euch nicht vom Spielen abhalten kann. Doch auf einmal geschieht etwas Merkwürdiges. Ihr kommt nicht weiter! Doch was könnt Ihr tun? Vielleicht die Tips&Tricks-Seiten der Amiga Fever aufschlagen...

von Torsten Müller

Und da findet sich natürlich neben den nützlichsten Tips auch der 2. Teil des Big Red Adventure Longplays, zusammen mit einer Kaufempfehlung von mir (ohne Geld-zurück-Garantie, hihi). Doch mein eigentliches Interesse gilt natürlich unseren Lesern, und so rufe ich Euch zur Gestaltung dieser Seiten auf. Nicht nur, daß wir Eure persönlichen Lieblingstricks hier gerne sehen würden, auch Fragen werden wir versuchen zu beantwor-

ten. Und falls uns keine Antwort einfallen sollte, Ihr könnt uns gern helfen. An wen Ihr in einem solchen Fall zu schreiben habt, steht natürlich im Don't panic. Auf rege Mitarbeit hoffend, verbleibe ich mit einem freundlichen „möge die Cheater-Macht mit Euch sein“.

Torsten



**Descent**

## DON'T PANIC

Um die Cheats, Tricks oder gar Komplettlösungen anzuwenden, müßt Ihr zwar keine Professoren sein, ein paar Dinge solltet Ihr schon noch beachten. Cheats: Unbedingt bei der Eingabe beachten: Y kann bei entsprechender Tastaturbelegung auf der Taste von Z liegen, und das Ganze natürlich auch umgekehrt! Vielleicht ist die Eingabe ja in Großbuchstaben gefordert usw.

Lösungen und Tips: In unseren Lösungen wird meist nur ein Lösungsweg beschrieben sein. Das heißt nicht, daß das Spiel nicht eigentlich viel komplexer ist, und noch einige Überraschungen zu bieten hat. Probieren geht, wobei hier das Sprichwort mal Recht behält (staun), über studieren.

Hex & Speicher-Tips: Solltet Ihr irgendwas an Files verändern, NIE vergessen eine Sicherheitskopie anzulegen.

Habt Ihr Fragen zu Spielen, geniale Lösungen, fiese Tricks, erfolgversprechende Cheats oder gar Beschwerden (ich bin kein Arzt!) dann schreibt an:

PROTOVISION Verlags-KG  
Redaktion Amiga Fever  
Stichwort: Hints & Cheats  
Steinberger Str. 34  
31737 Rinteln  
oder per E-Mail direkt an mich:  
TMueller@amigafever.com

## Xtreme-Racing

Für Abwechslung bei Xtreme-Racing sorgen folgende Cheats:

IDKFA - Ihr seid qualifiziert für alle Rennen  
SHEEPY SHEEPY - Monster Truck :)  
TURBO NUTTER  
BASTARD - Mega schnelles Fahrzeug

## Banshee

Mal wieder Lust auf ein Ballerspiel zwischendurch? Da greifen wir doch gern auf solche feine Kost wie Banshee zurück. Wenn Ihr hier im Titelbild FLEV17 eingibt und dies mit RETURN bestätigt, sollte der Bildschirm kurz aufblitzen und Ihr unendlich viele Leben haben. Die F-Tasten ermöglichen dann den Levelsprung.

All jene unter Euch, welche mit dem AmigaPort von Descent wilde Raumjagden veranstalten, sollten nach der Eingabe von GABBAGABBAHEY folgende Tricks mal ausprobieren:

TWILIGHT - Schutzschilde 100%  
MITZIAL - alle Keycards  
SCOURGE - alle Waffen, 100 % Munition  
RACERX - God Mode  
Bisher habe ich dies leider noch nicht testen können. Meldet Euch doch bitte wenn es funktioniert.

## Worms DC

Wollt Ihr Spaß, Spannung und was zum Spielen? Wenn ja, dann wird es Zeit, daß Ihr einmal Worms DC von Team 17 spielt. Denn bei diesem genialen Mehrspieler-Game stellt sich immer wieder die Frage des „Sein oder nicht Sein“. Um Euch beim „Sein“ etwas unter die Arme zu greifen, hier folgende Cheats für den Titelscreen:

JAMIE AND HIS MAGIC TORCH - Spezialwaffen on/off  
CHORLTON AND THE WHEELIES - geheime Spezialwaffen on/off  
NUTTER - Waffen haben hohe Sprengkraft





PESTILENCE - erledigte Würmer beginnen zu brennen  
 SUPA SHOPPA - Waffenkisten anstatt Minen  
 RED BULL - Würmer springen höher und schlagen härter  
 ...weitere wie: TOTAL WORMAGE, AMIGA, CHEAT, BOING, ANDY, TBL, FISU

## Deluxe Galaga

Eines der besten Spiele überhaupt, und dann auch noch Freeware. Zu fin-

den ist es auf dem Aminet-Server Eurer Wahl. Hier ein paar Tips: Nach dem Aufsammeln von rotem, grünem und blauem Totenkopf erhaltet Ihr eine gute Waffe mit voller Schußkraft und bestem Speed. Kommt Ihr in den Meteorsturm, werden die Meteoriten in der Farbe des fehlenden Totenkopfs dargestellt. Habt Ihr einen neuen Rang erreicht und kauft im Anschluß daran einen Rang Marker, steigt Ihr sofort in den nächst höheren Rang. Nachdem 8. Erscheinen des Hurry-Up Schiffes versucht der Geld-

## Best of Renegade

Beim Namen Renegade mußte beinahe jedem Amiga-User ein wohliger



Schauer über den Rücken laufen. Denn diese 1990 in Großbritannien gegründete Firma, mit solchen Labels wie „The Bitmap Bros.“, „Graftgold“ oder „Sensible Software“, war ein Garant für Hitspiele am Amiga. Ihre Softografie reicht von Gods, Fire & Ice, Cannon Fodder 1/2, Speedball 2, Sensible Soccer, Chaos Engine, Virocop und Ruff'n Tumble bis hin zu Fight of the Amazon Queen. Dies blieb natürlich auch den „Großen“ dieser Welt nicht verborgen, und so über-



nahm 1995 Time Warner die Renegade Softwareschmiede. Im Anschluß daran erschien „The Chaos Engine 2“, welches das Ende der Entwicklungen in der Amiga darstellte. Doch die

derzeitige Konvertierung des Bitmap Bros. Erfolgsspiels „Z“ durch Clickboom könnte die Renegade-Tradition wieder aufleben lassen.

**Gods:** Als Paßwort SORCERY eingeben. Daraufhin solltet Ihr mit unendlich Energie ausgestattet sein. Probiert dies, wenn es nicht funktioniert, auch mal während des Spiels oder im Titelbild aus.

**Chaos Engine:** Für 30 Leben und viel Geld gebt Ihr im 1-Spieler Modus HC4BKMPOVBFL und im 2-Spieler Modus YJJBKM4NT7D4 als Paßwörter ein.

**Magic Pockets:** Wenn Ihr das letzte Leben verloren habt, haltet den Feuerknopf gedrückt. Das Spiel startet neu, mit Deinen vorherigen Punkten. Erreichst Du 100000, verstärkt sich Deine Schußkraft immens.

**Fire & Ice:** Sobald „Cool Coyote“ anfängt in die Tasten zu hauen, <F3> drücken um ins Cheatmenü zu gelangen.

**Ruff'n Tumble:** Level 2 - 6581, Level 3 - 3178, Level 4 - 8392, Abspann 7339. Mittels des Codes 6717 könnt Ihr die eben erwähnten Codes während des Spiels als Levelsprung verwenden.

**Virocop:** Level 2 - VGKJFVS, Level 4 - MDSPTSK, Level 6 - TVTSKFT, Level 8 - DMSSMGM, Level 10 - CLVMCCG, Level 12 - GHNFGTC, Level 14 - BLKFFMB, Level 16 - HCR-MCCG

## Amiga Hard & Software

Über 1000 verschiedene Spiele lieferbar!  
 Viele Rollenspiele, Adventures und Klassiker!  
 Gebrauchte Hardware aller Art! Auch CD32 Ware!  
 Auch grosse Bestände an C64/128 Hard& Software!  
 An- und Verkauf von gebrauchter Hard/Software!  
 Alle aktuellen Spiele/Programme lieferbar!  
Auszug aus dem aktuellen Angebot:

**Titel 1-5:** Street Hockey, Crash Dummies, 5th Gear, ISS, Tengen's Arcade Hits, Exolon, Steel, Spritz, Dr.T's Midi Software, Battle Ships, Aunt Arctic Adventure, Quartz, Wicked, Mafdel, Cyberblast, Flight Path 737E, Hughes Soccer, Master Blazer.

**Titel 6-10:** Aquaventure, Marvin AGA, Robokid, Mean Arenas, Falmar, Oops Up, King's Table, Bush Buck, Stratagem, Hydra, Bloodnet AGA, Steel Empire, Phalanx, Island of Lost Hope, Sabre Team, Wiz'n Liz, Fusion, Super Space Invaders, European Football Champ, Zyconix, E-Motion, Thunderstrike, Vital Light, Carrier Command, Insects in Space, Loopz, Moodoo Nightmare, Rick Dangerous 1 + 2, Tamala Game.

**Titel 11-20:** Indy 4, Defender of the Crown, Zeewolf 1 o. 2, 3D Construction Kit, Stellar 7, Wing Commander, Cedric (Disk/CD), Alomino, Oldtimer CD, Magi (ECS/AGA/CD32), Team Yankee, Fightin' Spirit (ECS/AGA/CD), Xtreme Racing, Jet Pilot, Campaign, PGA Golf, ran Trainer, Lion King AGA, Primal Rage AGA, Lemmings 2, Road Rash, Rules of Engagement 1 o. 2, Titel je 39: Theme Park, UFO, Street Racer, Hanse, BMH, Anstoss, Reeder, Grand Prix, Worms DC, Pinball Prelude CD.

**Fordern Sie die kostenlose Infodisk an!**

GRAF Hard&Software  
 Ringstr. 2 - 56462 Höhn-Schönberg  
 Tel./Fax 02661/40338  
 Internet: www.graf-hard-soft.de

sauger Euch Eures Ersparnis zu entledigen. Verhindert dies, und schießt ihn ab. Ein warmer Geldregen wird Euch erwarten.

## XP8



Na, schon den zweiten Joystick zum Qualmen gebracht? Dann wollt Ihr sicher noch Nachschlag. Hier die Missionscodes dazu:

Mission 2 : 322008210601  
 Mission 3 : B22008214601  
 Mission 4 : 10025A010734  
 Mission 5 : 96860F03012F

Wer bei XP8 Probleme bei der Passworteingabe hatte, hat sicherlich die Absätze falsch gezählt. Beim Druck der Anleitung hat sich ein Absatz vom unteren Ende der einen Seite zum oberen der nächsten verschoben und wird so leicht doppelt gezählt.







# The Big Red Adventure LONGPLAY TEIL 2

Nachdem wir letztes Mal dabei waren, wie Doug die Zaren-Krone stahl und miterlebten, wie es dem Matrosen Dino erging, lernen wir heute Donna kennen, die dritte im Bunde. Die drei treffen sich im Orient-Express... doch lest selbst.

von Torsten Müller

## Donna

Ich bin Donna Fatale, gelernte Sänger- und Tänzerin, und trotz einer, sagen wir mal, bewegten Vergangenheit heute eine Frau von Welt (lach). Wo ich einmal hier bin, werde ich mir auch den Zug etwas genauer anschauen. So viele Abteile. Ob ich da überall mal klopfe? Groovie. Letztendlich führt mich dann mein Stöbern ja doch in den Barwagen. Daß ich dann die zwei Obertrottel Alex und Kos hier treffe, stand aber nicht auf meiner Liste. Der Barkeeper wohl auch nicht. Es kommt wie es kommen mußte, als ich die zwei anspreche, versuchen sie mich auch gleich zu erpressen. Das Ganze ist etwas heikel, und so bleibt mir nur, auf die Forderungen der zwei einzugehen.

Im Abteil 3 treffe ich dann doch tatsächlich meinen alten Freund Doug Nutts. Wie süß. Doug hilft mir natürlich, er ist halt ein Gentleman. Und dabei trifft er auch noch in Abteil 10 unseren alten Kumpel Dino Bean. Die Welt ist halt ein Dorf. Da Dino nun bekanntlich nicht der hellste ist, brauchen wir ihn nicht mal in unsere Pläne einzuweißen, und er macht trotzdem mit. Wie ihm seine Chefin nach einem Gespräch geheißen, macht sich Dino auf den Weg in die Bar, Kaffee holen. Als Dino dann bei Mrs. Molodowa den Kaffee abstellen möchte, passiert dem kleinen Dummkopf :) doch ein Mißgeschick. Er ist cleverer als er aussieht... Und die Molodowa ist erstmal im Bad verschwunden. Nun schickt er Doug erst einmal in den Barwagen (ansprechen auf Hilfe) damit dieser die Molodowa beobachten kann. Als Doug den Barwagen betritt, fällt ihm nicht nur die



Molodowa auf, sondern auch die 2 Gauner und der Kronendieb. Mit diesem Wissen (warum erzählst Du das eigentlich alles, Donna?) macht sich Doug auf den Weg zurück, und Dino kann endlich das Abteil durchsuchen. Im Bad findet er einen Ring, im Nebenraum eine Parfümflasche. All das gibt er Doug, welcher es dann zu mir bringt. Nach der Übergabe meint er nur, ich sollte auch mal wieder was tun. Okay, okay, ich bin ja schon dabei. Als ich den Ring sehe, ist mein Interesse natürlich geweckt. Ich schaue ihn mir genauer an und finde... Jawohl! Endlich einen Weg, die Beweise meiner Vergangenheit vollständig auszulöschen. Die zwei Gauner sitzen immer noch im Barwagen und sie tauschen den Microfilm gegen meine Fotos. Und jetzt ist noch der Kronendieb dran. Mit einer tollen Tanzeinlage wecke ich sein Interesse, und bald

darauf sind wir auf seinem Zimmer. Mit meinem Charm wickle ich ihn ein, so daß er für einen Moment abgelenkt ist. Ein paar Schlaftabletten aus der Parfümflasche in seinem Weinglas, und er schläft den Schlaf des Verbrechens. Aus seinem Koffer nehme ich die Sonnenbrille, sein Kopfkissen und das Laken kann ich sicher auch irgendwo gebrauchen. Und er schläft auch so gut genug. Was wird denn wohl im Schrank sein? Ich finde ein Hemd mit einer Codenummer - werd ich mir wohl merken müssen. Wieder bei Doug angelangt, übergebe ich ihm meine Funde. Ich darf nur nicht vergessen, von der Geheimzahl zu erzählen. So, jetzt ist er aber mal wieder dran.

## Doug

Ja Leute, hier bin ich mal wieder, Euer TechnoDoug. Der Schaffner auf dem Gang ist mir schon lang aufgefallen. Und besonders seine Schlüssel. Wenn ich den genug bequatsche, vielleicht rückt er ja einen raus.







Einer der etwas kleineren Schlafwagen

Mhh, Fehlanzeige. Einen Raucher hab ich vor mir, und jetzt fehlen ihm seine Klimmstengel. Doch halt, waren Alex und Kos nicht Raucher? Die beiden sind

mir was schuldig. Wie dem auch sei, das Dreamteam verlangt Geld von mir. Nur, ich hab keins. Aber Donna, Donna kann mir helfen. Und so ist sie nach einer kurzen Besprechung auch schon auf dem Weg zu ihrem

Gönner Ric. Die Gute holt aus ihm gleich noch etwas Taschengeld raus, und bringt dies wieder zu mir. Da ihr die Füße weh tun, bin ich bald darauf wieder „on the track“. Mit meinem frischerworbenen Geld gehe ich zu Alex & Kos, welche dann auch mit einer „Zigarette“ rausrücken. Als ich sie dem Schaffner gebe, klagt dieser auch noch, daß er kein Feuer hätte, und so geht's wieder Richtung Bar, in den letzten Wagen. Fußballfans haben immer Feuer... und interessante Hobbies - fragt ihn doch selbst. Mit einem neuen Zippo in der Hand fällt mir auch der Rückweg nicht all zu schwer. Hihi, die Zigarette nimmt unseren Zugobervorstehermeister so in Beschlag, daß er nicht merkt, wie ich ihm seine Schlüssel wegnehme. Irgendwie muß ich nun nur noch in den Gepäckraum kommen, doch die Tür ist von innen zu. Wuaargh, ich muß doch nicht etwa über die Dächer? Doch... ich muß! Also wieder in den letzten Wagen,

die Tür angeklickt, und schon bin ich auf dem Dach. Hoffentlich kommt keine Brücke. Als ich am Gepäckwagen angekommen bin, nehme ich das Laken, mache es fest, und lasse mich nach dem Öffnen der Außentüren mit dem Schlüssel in den Gepäckwagen

hinab. Dort angekommen finde ich in der Truhe auch meine Zarenkrone. Nun kann sie mir keiner mehr nehmen. Oder doch?... Seing is believing ...



Donna wird entführt!

Oh nein, Donna ist entführt. Wo werden wir sie nur finden? Wir machen uns auf den Weg, und nach einiger Zeit findet sich ein ebensolcher, welcher uns zu einer zerstörten Brücke führt. Das Dorf im Hintergrund bleibt uns nicht verborgen, doch wie sollen wir hinüberkommen? Nachdem auch Dino's Vorschläge zu nichts führen, versuche ich einen Stein ins Wasser zu schieben. Doch ehm, ich gehe wahrscheinlich mit der falschen Technik dran, und Dino muß auch mal was tun. Er macht das allerdings sehr gut, und wir können über die drei Steine zum Dorf laufen. Im Dorf sind die Leute das Mißtrauen selbst, doch auch Zelda ist hier. Vielleicht kann sie uns ja bei der Suche nach Donna helfen. Und dies tut sie dann auch. Sie gibt uns eine Liste, nach der wir ihr einige Zutaten für einen ganz besonderen Zauberspruch beschaffen sollen. Wir schnappen uns im Dorf also die Laterne und die 5 Eiszapfen, und marschieren frohen Mutes auf

den Friedhof. Neben einer Flasche und ein paar Knochen finden sich hier auch die Opfer der merkwürdigsten Geschehnisse und Krankheiten. Unter anderem liegt hier auch eines der ersten Opfer des schrecklichsten Computervirus unserer Zeit... Windows... Ruhe in Frieden. Die einzige „lebende“ Person außer mir und Dino ist der Totengräber. Doch er will nicht so recht raus mit der Sprache. Also gieße ich den Spiritus aus der Lampe in die Flasche (kombinieren) und der Mann wird gesprächig. Er erzählt uns von einer Villa im Wald. Vielleicht ist das die Lösung. Als wir dann den Friedhof verlassen und in Richtung Kirchturm gehen, schaue ich mir das vom Schuppen abstehende Gossengerohr an und nehme es in mein Inventar. Im Holzstapel vor der Friedhofsmauer finde ich einen einzelnen Stock, die Plane ist mir allerdings zu schwer. Dino wird's schon schaffen. Der vor uns stehende Kirchturm sieht sehr hoch aus, genau das Richtige für unsere Pläne. Das Problem des mürrischen Alten löst diesmal Dino sehr galant. Er übergibt ihm seine Spieluhr. Der Alte ist so hin und weg, daß Dino sogar seine Brille mitnehmen kann. Da Dino mal wieder mit seinem Latein am Ende ist, übernehme ich wieder die Führung. Mein Plan ist folgender: zuerst nehmen wir den

3. Stein von unten

Dieser Stein soll es sein



links aus der Kirchturmmauer. Wenn wir dann die Eiszapfen in die Mauer schlagen, müßte es sogar möglich sein, auf den Turm zu steigen. Heureka, es klappt. Oben angekommen lasse ich den von der Aussicht faszinierten Dino ein Fernrohr aus Brille und Regenrinne bauen. Und wie vermutet findet er die Villa. Was sagt ihr: lustig wäre es doch schon, die Dorfbewohner





mal etwas aus ihrem „Tiefschlaf“ zu holen - oder? Gesagt getan, haue ich mit dem Stein gegen die Glocke. Und schau an, da kommt doch wirklich eines der Zutaten für Zeldas Rezept geflogen. Geistesgegenwärtig fängt Dino diese mit seiner Plane ein. Und wir sind der Lösung des Rätsels etwas näher... Wir sind jetzt unterwegs nach Norden, in Richtung Wald. Etwas komisch ist mir schon. Unbestätigten Gerüchten zufolge (erinnert mich irgendwie an die Informationspolitik einer uns allen bekannten Firma :-)) spukt es hier im Wald. Wir werden sehen. Nach einigem Suchen bemerke ich in einem Baum ein Loch. Da in mir das Herz des Wissenschaftlers schlägt, wird es untersucht. Und zu unserer Freude finden sich die benötigten Sonnenblumenkerne. Als wir dann den Weg zur Villa finden, kommen wir zwar nicht rein, die letzte Zutat finden wir aber im linken Löwen. Als wir Zelda dann wieder erreichen, ist sie sehr euphorisch, und braut uns nach Übergabe aller 4 Gegenstände den Zaubersaft. Vor Viragos Villa entschlief ich mich den Zaubersaft zu trinken. Was ist das, ich fühl mich ja wie B a t m ä ä ä n...



## Donna

Wie ihr seht, stecke ich in ziemlichen Schwierigkeiten. Ich muß hier raus. Als erstes werde ich das Zimmer auseinandernehmen. Mal schauen was sich findet. Die Flasche Parfüm auf der Kommode sowie die Feder aus dem Kissen, welches ich leider zerreißen muß (öffnen), wandern in mein pers. Inventar. Das Ausbrechen aus Tür oder Fenster gelingt mir leider nicht, also wandert mein Blick zur Decke. Dort erspähe ich dann eine Geheimtür, welche ich mit Hilfe von Bett und Schrankwand erklimme. Hier oben nehme ich die Flasche Chloroform, die Schallplatte und die Elster in meine Kuriositätensammlung auf. Endlich habe ich ein Mittel, um die Türwache in einen friedlichen Schlaf zu wiegen. Ich schütte also das Chloroform in die Parfümflasche, schüttele ein wenig und spritze das ganze der Wache vor der Tür ins Gesicht. Beim durchstöbern der Villa fällt mir eins besonders negativ auf: die Vordertür ist verschlossen, und wie das in einem Abenteuer so ist, der Schlüssel befindet sich in Viragos Schlafzimmer. Auch

das große Zimmer durstreife ich. Das Obst auf dem Tisch ist mein, Vitamine sind ja immer gut. Es ist mir schon etwas peinlich, aber als ich die doch recht attraktive Skulptur von Marx in mein Handgepäck nehmen will, entgleitet mir diese und zerbricht in 1000 Scherben. Da hilft auch kein UHU. Als Andenken nehme ich mir ein Stück davon, schnappe mir auch noch die Vase, und begeben mich ins Arbeitszimmer. Als ich dort ankomme fällt mir besonders das Skelett auf. In dessen Augenhöhle findet sich auch der Schlüssel zur Vitrine, aus der ich gleich noch das Glas mit den Fledermausflügeln entnehme. Aus dem Bücherregal nehme ich das „Buch der Elektrostatik“ und vom Schreibtisch Füller und Tagebuch. Da ich im Moment etwas Zeit habe und Virago sowie die Wache schlafen, lese ich beide Bücher. Was ich da lese ist wahrlich phantastisch! In der Uhr entdecke ich einige Eisenspäne, welche zusätzlich noch für Enge in meiner Handtasche sorgen. Nun ist es Zeit, Dr. Viragos Träume Wirklichkeit werden zu lassen. Dazu lege ich das Obst, die Feder und den Fledermausflügel in den totenkopfförmigen Aschenbecher. Und siehe da... es wird. Mittels des Füllers nehme ich den nun entstandenen Saft auf. Jetzt fehlt nur noch der Stromstoß für die Elster. Doch woher? Vielleicht hilft das Grammophon weiter. Ich bin also wieder auf dem Dachboden. Oh ja, jetzt heißt es an die Schul-



Sonnenblumenkerne für Zelda

**Unterdessen sehen wir den Ort an dem Donna in ihrem Gefängnis. Dr. Virago erläutert Donnas Bestimmung. Doch Donna hat keine Lust auf Experimente.**





## Probleme? Wir auch!

Wie Ihr gelesen habt, ist das Leben als Darsteller in einem Amiga-Spiel doch nicht so einfach. Und uns (mir!) bleiben, sozusagen als Abrundung unseres ersten Longplays, nur noch einige Ergänzungen zur

zeit denken. Wie war das nochmal... Reibung... elektrostatische Aufladung... na gut, ich versuche es einfach. Der Elster verpasse ich eine Injektion mit dem Füller, auf die Platte streue ich die Eisenspäne. Um den ganzen noch einen Hauch von Mystery zu geben (Hi Mulder), male ich mit dem Gipsstück einen Kreis :-)) auf den Fußboden und lege die Elster in dessen Mitte. Die präparierte Platte lege ich auf das Grammophon und schmeiße das Ding an. Unglaublich, was ich da sehe. Mit der Elster im Schlepptau mache ich mich auf

technischen Seite.

Mit „The Big Red Adventure“ legte uns Powercomputing Ende 1997 eines der besten Amiga-Adventures seit langem vor. Zwar muß man leider auf Grafikkarten oder AHI-Unterstützung verzichten, aber die Umsetzung der PC-Version ist insoweit gelungen, daß dieses Game auf jedem AGA-Rechner mit CD-Rom spielbar ist. Die teilweise sehr gelungenen und witzigen Dialoge des nach der Installation vollkommen in deutsch vorliegenden Spiels machen es auch nach dem Erscheinen von Myst oder 6th.Sense zu einer lohnenswerten Anschaffung - wenn da nicht im Part 3 ein folgenschwerer Bug zu vermenden wäre!



Zum Schluß geht es nochmal hoch her



den Weg in Viragos Schlafgemach. Auf dem Nachttisch liegt der Schlüssel. Als ich die Elster darauf anspreche, holt diese mir aus Dank den Schlüssel. Der Rest liegt nun noch bei mir. Ich gehe in mein Zimmer, spähe aus dem Fenster und entdecke eine weitere Wache. Da ich von Natur aus nicht zimperlich bin, schnappe ich mir die Vase, ziele und laß sie fallen. Das mit der Wache sollte sich erledigt haben. Mit dem Schlüssel in der Hand gehe ich zur Vordertür. Er paßt, und endlich ist der Weg in die Freiheit nicht mehr verschlossen... Hey, was willst Du denn...bitte, keine Probleme mehr...

Denn beim Durchstöbern des Orientexpresses meldet der Rechner fehlende Dateien. Und dies führt leider zum Abbruch des Spieles.

Ich kann zwar nicht nachvollziehen ob dies bei allen Pressungen von Big Red der Fall ist, bei mir trat der Fehler allerdings 2 mal auf. Um das Problem zu lösen, ging ich wie folgt vor: Ich kopierte mir den gesamten Inhalt der CD auf Festplatte (ca.32MB), ging dann in die Schublade „PART3“ im BigRed-Verzeichnis und von dort dann in die RAS Schublade. Solltet Ihr nun das selbe Problem haben, nehmt einfach ein File wie z.B. Cuscmo.ras,

kopiert dies 3 Mal und benennt diese Kopien in Cabina1.ras, Cammolo1.ras sowie Cammolo2.ras um. Diese Kopien verschiebt Ihr nun wieder in die PART3/Ras Schublade auf Eurer HD. Wenn Ihr dann beim Lösen des Spieles im Part3 angelangt seid, solltet Ihr während des gesamten Aufenthaltes im Orientexpress sehr, sehr oft Abspeichern, da das Spiel nun nicht mehr stabil läuft. Habt Ihr das Kapitel Orientexpress abgeschlossen, ist dieses Problem nicht mehr vorhanden. Ich habe bei PowerC mal um einen anderen Lösungsvorschlag gebeten, mal sehen ob da bis zur nächsten Ausgabe was da ist. Bleibt nur zu hoffen, daß bei Golem, dem neuesten Vertragsspiel von PowerC, solch ein Fehler nicht wieder auftritt.

Zum Thema Spielsteuerung sei noch der Hinweis gegeben, daß Ihr vor Gesprächen Gegenstände, die das Gespräch beinhalten soll, vorher anschaut, da sich das Programm immer nur das zuletzt gesichtete merkt. Was die Anleitung auch verschweigt, ist das Verbinden von Gegenständen. Wenn Ihr also Gegenstände aus dem Inventar miteinander verbinden wollt, geht dies nur, wenn Ihr die Objekte genau über Eure Spielfigur haltet. Anfangs dachte ich eher an Zufall... Doch all dies sollte Euch nicht unbedingt vom Kauf dieses Spieles abhalten, zumal ich es schon für 39 DM gesehen habe.

P.S. Unsere drei Helden haben in Ihren Tagebüchern natürlich einige kleine Nebengeschehnisse ausgelassen. Wahrscheinlich war Ihnen so einiges peinlich. Also, untersucht ruhig ein paar Gegenstände mehr, nehmt mit was Ihr könnt und laßt Euch auch von dem einen oder anderen Schwätzchen nicht abhalten - Ihr habt sicher nichts gegen witzige Situationen!





## Alien 2:

DAS UNHEIMLICHE DEMO AUS EINER ANDEREN WELT

Die Filme der „Alien“-Reihe erfreuen sich nach wie vor einer großen Beliebtheit - da wurde es direkt Zeit, daß sich jemand an die Demo-mäßige Versoftung macht. Scoopex hat sich dieser Sache angenommen und damit prompt den ersten Platz bei der Demo-Compo auf der Party 98 erreicht.

von Dennis Pauler

Nach dem Entpacken des 6 MB großen Archivs kann es auch schon losgehen - ein Icon ist leider nicht vorhanden, so daß ein Ausflug in die Shell unausweichlich wird. Sollte das Demo sich weigern zu starten, ist außerdem ein „Boot without startup-sequence“ fällig.

### Der Weltraum. Unendliche Weiten...

Nach dem Titelbild und ein paar kurzen Credits finden wir uns im Weltraum wieder. Planeten ziehen an uns vorbei und verschwinden in den Tiefen des Alls, als plötzlich ein Raumschiff unseren Blick streift. Wir bewegen uns darauf zu und finden uns wenig später im Inneren wieder.

Gerade bei unserer Ankunft öffnen sich die Tiefschlafkammern, die Insassen erwachen und sehen sich um. Wenig später begleiten wir einen Mann bei seinem Rundgang durch das Schiff, der im Frachtraum

endet. Eine Katze springt uns entgegen und der Mann betrachtet kopfschüttelnd das Chaos. Er beugt sich zu einem zerstörten Lüftungsschacht hinunter - dann kommt das Alien...

### Ripley Croft

Schnitt auf Ripley, die auch gerade durch die metallenen Gänge streift. Plötzlich fängt sie an zu rennen, schnappt sich ihre Waffe, rollt sich elegant ab und bleibt - die Waffe im Anschlag - am Boden liegen. Das auftauchende Alien zeigt sich davon allerdings unbeeindruckt und geht seinerseits zum Angriff über. Es folgt eine Hetzjagd quer

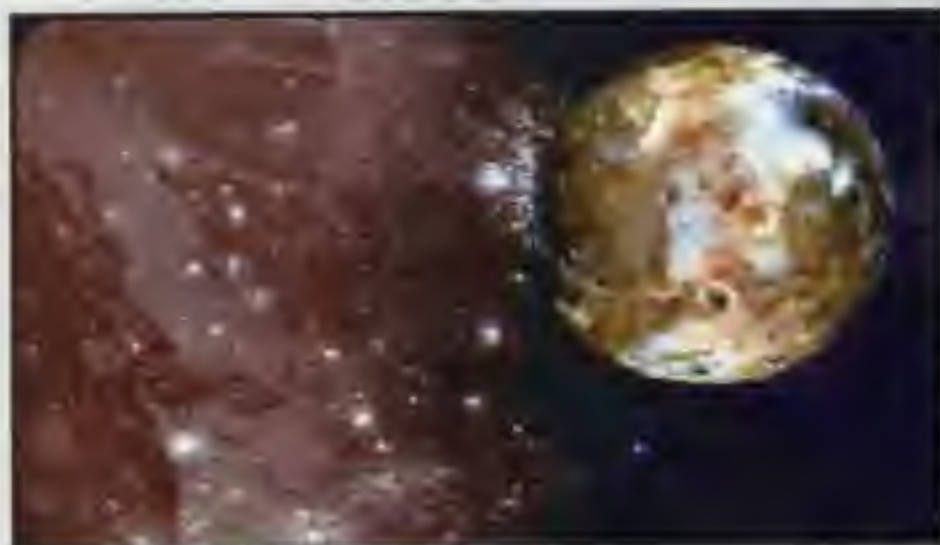
durch das Raumschiff, Ripley kann allerdings entkommen.

Wieder Schnitt, dann sehen wir, wie Ripley sich im Reaktorraum zu schaffen macht. Der Reaktor macht sich bereit zur Explosion und Ripley rennt zur Rettungsfähre. Nach einer neuerlichen Auseinandersetzung mit dem ungebetenen Gast verläßt sie das Schiff - gerade rechtzeitig, bevor es in einem gleißenden Licht explodiert.

Cut - Schluß - Ende des Demos...

### Vergeßt Q\*\*\*\*!

Nachdem man durch ein paar schöne Bilder langsam in das Thema eingestimmt wird, fällt einem spätestens beim Anblick der 3D-Innenansicht die Kinnlade auf den Tisch - solch detaillierte, hochauflösende und flüssige Korridore hat man auf einem 68k-Prozessor noch nicht gesehen. Von Pixeligkeit ist keine Spur, das Demo läuft zwar „nur“ in Lowres (320x256), dafür ist die Geschwindigkeit trotz rasanter Schwenks und Kamerafahrten selbst







Routine mal ein richtiges Spiel entwickeln, es könnte DER Knüller werden - dann allerdings besser mit einem anderen Musiker...

**Name:** Alien 2  
**Gruppe:**

**Scoopex**  
**Erschienen:**  
**Dezember**  
**1998**

**(The Party 98)**  
**Bezugsquelle:**  
**www.**  
**theparty.dk**

**Testkonfigura-**  
**tion:**

- A1200 mit  
OS 3.0

- BlizzardPPC 603e+ (240 MHz,  
68040 25 MHz, SCSI)  
- 26 MB RAM

wenn die Audio-Seite  
genauso gut aussehen  
würde wie die Grafik-  
seite. Sprachausgabe  
ist für die Handlung  
zwar nicht nötig,  
aber auch von

auf einem 68040 schon durchaus  
annehmbar. Die Figuren bestehen  
aus Polygonen und besitzen eine  
ausgefeilte Gestik, sowie verschie-  
denste Bewegungsabläufe; man  
erwartet geradezu, daß Lara Croft  
jeden Augenblick um die Ecke gelau-  
fen kommt. Die Darstellung ist nicht  
nur sehr realistisch, sondern fängt  
auch die Atmosphäre der Alien-Saga  
recht gut ein. Man könnte fast von  
einem computergenerierten Film  
sprechen

Sound-Effekten fehlt jede Spur.  
Dazu kommt ein nicht übermäßig  
originelles Techno-Stück, das  
mehr dazu beiträgt, die Atmos-  
phäre zu zerstören, als welche  
aufzubauen.

Auch das abrupte Ende des  
Demos läßt den Betrachter erst-  
mal recht ratlos vor dem Bild-  
schirm sitzen. Ein Blick in die  
Startdatei offenbart dann, daß  
wohl noch ein Extro geplant war,  
selbiges aber nicht rechtzeitig zur  
Demo-Deadline der Party fertig  
wurde...

## Schlußendlich

Alles in allem bietet Alien2  
genialste 3D-Grafiken, die  
den 68k-Prozessor mal so  
richtig ins Schwitzen kom-  
men lassen. Man kann nur  
hoffen, daß die Program-  
mierer mit Hilfe ihrer 3D-



## MINUS

- der Abspann fehlt
- Musik trägt nicht zur Atmosphäre bei
- keine Sound-Effekte

- geniale 3d-Engine
- recht flüssig selbst auf einem 68040
- die Figuren sind flüssig animiert und verfügen über eine umfangreiche Gestik

## PLUS





## Scene inside: Report von der Party 8

**The Party 8 - Do you believe in life after christmas? Unter diesem Motto stand das seit 1991 alljährlich stattfindende Computermeeting „The Party“ in Aars, Dänemark. 70 Stunden (am Stück) vor seinem Monitor verbringen, von Cola und Erdnüssen leben, den wahren Streß von Competition-Deadlines erleben und Amiga-Demos um 4.30 Uhr morgens anschauen ohne zu wissen warum das alles, so lautet die Einladung der größten Demo-Party der Welt!**



von Andreas Brandmair

Die „The Party“ ist seit vielen Jahren das Demo-Scene Meeting schlechthin. Demogruppen wie Abyss, Scoopex und Oxyron sind hier immer anzutreffen. Aber auch einfache Freaks, die mit ihrem Computer Spaß haben, lassen sich ein solches Event nicht entgehen. Nicht nur dadurch hatte die „The Party 1998“ einen Andrang von über 3000 Leuten, fast alle mit ihrem Computer. Um diese Menge unterzubringen, wurden wie die Jahre davor drei komplette Messehallen gemietet. Ein Organisatoren-Team von über 80 Personen ermöglichte einen nahezu reibungslosen Ablauf. Man bemühte sich, mit zahlreichen Competitions und Vorstellungen keine Langeweile bei den Leuten zu wecken, doch die hat man auf so einer Veranstaltung eigentlich nie. Es wurde u.a. auch eine Internetstandleitung geboten, die allerdings mit 2MBit doch etwas gering für die Anzahl der Rechner war.

Doch der Internetzugang war ab dem Beginn der Demo-Competitions eigentlich nur noch nebensächlich, denn Amiga-Demos auf 10x8 Meter Bildschirm-diagonale zu sehen und über 20000 Watt zu hören ist schon spektakulär

und reißt viele User mit sich. Auch dieses Jahr erschienen wieder zahlreiche neue Amiga-Demos und -Intros, viele zeigten welche unerwartete Fähigkeiten in den doch schon alten AGA-Maschinen stecken. Am verblüffendsten war jedoch das Intro „1000%“ von Scoopex. In nur 40KB wurde ein minutenlanges Intro mit zahlreichen 3D-Effekten und genialem Sound gepackt, eine wahre Meisterleistung, die auch prompt mit Platz 1 bewertet wurde.

Während man von der Präsentation der Demos und dessen Spirit kurzzeitig meinen möchte, daß der Amiga die Nummer Eins auf der Welt ist, wird man jedoch beim Umsehen wieder in die Realität zurückgeholt. Man sieht, daß der PC mit über 60% auf der „The Party“ vertreten ist und macht sich dann doch schon Gedanken, wer an diesem Schlamassel schuld ist... doch dann erkennt man in der Menschenmenge zahlreiche PC-

**Only Amiga makes it possible**

User, die sich vor Ihrem Windows-PC die Haare raufen, weil mal wieder was nicht geht - dann ist man doch glücklich den richtigen Computer zu haben. Natürlich gab es auf der „The Party“ auch PC-Competitions, aber die Zahl der Beteiligung an der Amiga-Demo- und -Intro Competition zeigt, daß der Amiga noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Am meisten merkt man das, wenn Dexter



The Party 1998: Gut besucht wie jedes Jahr



Vom Computer in den Schlafsack

von der Gruppe „Abyss“ bei der Preisverleihung auf der Bühne steht und ins Mikro schreit „Amiga rules, and PC...“ und über 1000 Leute mit „Sucks“ antworten, was soviel bedeutet wie „Amiga ist genial und PC ist Mist“. Dieser Spruch hat sich dort schon ziemlich eingebürgert und sogar manche PC-Besitzer schreien mit.

Aber nicht nur der Amiga, sondern auch der C64 ist dort mit einer nicht geringen Zahl vertreten. Zahlreiche Demogruppen zeigen, das auch mit 64K und 1 MHz Taktfrequenz (!) Demos mit Technosound und 3D-Effekten keine Unmöglichkeit darstellen. Da staunt man sogar als Amiga-User.





## Organisieren will gelernt sein

Auf der „The Party“ wurde auch in der ersten Nacht der „Rave 98“, eine Techno-Party, abgehalten, welche aber mit einer 20000 Watt Musikanlage nicht mehr angenehm war, wenn man in der Nähe der Bühne saß. Es war schon gut, daß man einen extra Schlafraum hatte, ungefähr 300 Meter von den Messehallen entfernt.

Man spürt, daß die Organisation an fast alles gedacht hatte. Ein Lokal, das 24 Stunden am Tag geöffnet hatte. Ein Netzwerkteam, daß einem bei Problemen mit dem Internetzugang geholfen hat. Einen „Laserdisc Room“, in dem Nonstop ein Kinofilm nach dem anderen gezeigt wurde und jede Menge andere Unterhaltun-

gen. Es war wahrhaft die „The Party“, das größte Computermee-ting der Welt. Wer Interesse hat, die „The Party 9“, die vom 27.12.99 bis 29.12.99 stattfindet, zu besuchen, der

sollte sich am besten bei dem Organisator des „Party Bus“ melden. Dieser Bus fährt quer durch Deutschland von München aus. Man hat also die Möglichkeit, ohne eigenes Auto dorthin zu gelangen. Der Organisator der Busses nennt sich Weasel und man erreicht ihn unter der E-Mail-Adresse weasel@mindless.com. Die Kosten belaufen sich durchschnittlich auf 270.-DM incl. Eintritt. Weitere Infos gibt es unter <http://www.theparty.dk>



eine Grafik aus „Wildlife“ von Abyss

## Results

Hier die Ergebnisse der Amiga-Demo- und -Intro-Compos auf der Party 8:

### Amiga-Demo-Competition Amiga-Intro-Competition

- 1 5120 Alien 2
- 2 2760 XIII
- 3 2620 WildLife
- 4 1290 Dualcrew Shining
- 5 1280 Substral
- 6 1130 Raybong
- 7 920 Swift
- 8 520 Juusto 2
- 9 400 T.A.B.W.T. 2
- 10 310 Power

- |           |                              |
|-----------|------------------------------|
| Scoopex   | 1 1369 1000%                 |
| Oxyron    | 2 789 The Morning Trip       |
| Abyss     | 3 619 Cruisin II - Cruise In |
| Adam      | 4 433 G-Spot                 |
| Ephidrena | 5 262 Colors                 |
| Loveboat  | 6 214 Moving                 |
| Iris      | 7 173 Tinnitus               |
| Thain     | 8 158 Amiga 40K Intro        |
| Tulou     | 9 141 Machinery              |
| Robo      | 10 76 Eniac4k                |

- |                            |
|----------------------------|
| Antibyte of Scoopex        |
| Pscho of Loonies           |
| Dexter of Abyss            |
| Speedo of Loveboat         |
| Cromatics                  |
| Dip/Darkage & Bird/Scoopex |
| Digger/IRIS                |
| Rave Net Overcan           |
| Factor of Boomers          |
| Purix of floppy            |

Unglaubliche Effekte - natürlich in Realtime

Symbolism  
in a box





## Kater Mike's Leserbrief-Ecke


Ja, ein großes Hallo den Lesern der Amiga Fever! Und mittlerweile gehe ich mit meiner immer beliebter werdenden Leserbrief-Ecke in die dritte Runde. Wie mein großes Vorbild Garfield bin ich fett, faul und vor allem natürlich philosophisch, denn ich lese und schreibe sehr gern - aber nur Eure Briefe, die mir wieder säckeweise vor die Nase gesetzt wurden!



Habt Ihr's übrigens gewußt? Ich habe jetzt mal etwas Forschung betrieben, ob ich noch Verwandte in der großen, weiten Welt habe. Und Ihr werdet's kaum glauben, ich habe einen reichen Onkel in Australien! Greg N. Kater, so heißt er, und wenn Ihr's nicht glaubt, den Beweiss gibt's im Internet! [www.stellarmetals.com/news9803.html](http://www.stellarmetals.com/news9803.html) - da steht's. Ich selber übrigens habe mich auch im Internet versucht... eine eigene Homepage hab ich zwar noch nicht, aber...! Die Staatliche Fachschule für Lebensmitteltechnik Kulmbach veranstaltete neulich eine große Lasagne-Versuchsreihe. Irgendwie mußte ich da rein, als Probe-Esser, versteht sich, und im Gegenzug wurde von mir verlangt, ein Internet-Tutorial zu verfassen, weil ich in der Erstausgabe so viel über Java und JavaScript zu sagen wußte. Auf <http://www.tmt.de/~hhofmann/lmt-start.html> - da ist schon der Link zu sehen. Aber ich wird mich schon irgendwie drumrum drücken... schließlich hab ich ja genug zu tun, nicht zuletzt mit der Amiga Fever Leserpost! Und damit der Brief-Strom nicht abreißt (hü, das hatten wir doch schonmal - ja, Cut & Paste geht auch ohne Kaugummibläse), hier die Adresse, an die Ihr die Briefe richten müßt:

**PROTOVISION Verlags-KG**  
Redaktion Amiga Fever  
z. Hd. Mike Rohsoft N-Kater  
Steinberger Str. 34  
31737 Rinteln  
E-Mail:  
[leserbriefe@amigafever.com](mailto:leserbriefe@amigafever.com)

Eine Abdruck-Garantie gibt's nicht. Aber vielleicht legt Ihr mir was leckeres bei - die Wahrscheinlichkeit jedenfalls steigt dann. Wie dem auch sei, laßt Euch nicht bremsen. Haut in die Tasten und in die Federn und schreibt mir, was das Zeug hält! Seit dem letzten Mal hab ich wieder einiges reinbekommen - als erstes einen Brief von Martin. Wie weiter? Weiß ich doch nicht, bin ich Hellseher? Nun aber zum Brief:

 Hallo Ihr da!

Da bin ich doch letztens zu „meinen Zeitschriftenhändler“ (Man kann schon sagen „meiner“, da er nur durch mich die Amiga-Zeitschriften in seinen Sortiment aufgenommen hat.) und siehe da, hat er doch glatt 2 absolut neue Amiga-Zeitschriften im Angebot!!! Mensch hab ich mich gefreut... war fast so 'ne Art JETZT-GEHTS-LOS!-STIMMUNG.

So, aber nun speziell zur Amiga Fever: Kurz gesagt find ich Ihr Magazin wirklich spitze! Das liegt daran, daß die anderen vorhandenen Amiga-Magazine zu sachlich zur Sache gehen, man fühlt sich irgendwie nicht wohl - will heißen, daß ich ein Amiga-Fan bin und genauso auch angesprochen werden möchte. In Ihrem Magazin ist einfach der Schreibstil und Ausdruck lockerer und zum Teil in einen Amiga-Jargon geschrieben, der mir persönlich gefällt. Schick ist auch, daß das Magazin voll in Farbe gedruckt wurde, da das ja mittlerweile nicht mehr so oft vorkommt. Und zum Schluß, der Preis. Ok, wenn man mal davon absieht, daß die Amiga Fever only 66 Seiten hat, ist der Preis echt gut. So, das war's erstmal meinerseits. Ich wünsche mir von Euch, daß das Mag so bleibt (oder noch besser wird) und speziell für Euch, daß es rentabel - sprich gewinnbringend - ist.

Thanx for your mag! Bye, bye!

Martin (alias „da freak“)



Tja, mittlerweile sind wir schon bei Ausgabe drei und wir können es, genau wie unsere Leser, kaum fassen, daß wir noch immer so gut sind, hehe. Sollten da vielleicht echte Amiga-User zugänge sein anstatt schnöde Schlipsträger? Nur das mit dem Gewinn, das wird sich erst noch zeigen. Aber wenn der Abo-Zähler weiter so rundläuft, dann wird's die Amiga Fever sicher noch lange, lange geben - vielleicht auch mit mehr Seiten! Aber da muß Du beden-

ken: Es soll Magazine geben, die kosten mit CD satte 10 Euro, da ist das Heft nichtmal komplett farbig und hat genauso viele Seiten. Schlußfolgerung: Für die CD zahlst Du rund 12 DM! Auf jeden Fall wünsche ich Dir weiterhin viel Spaß mit der Amiga Fever, vielleicht schreibst Du ja bald wieder! Bye, Dein Mike... So, und nun weiter - jetzt wird's dunkel, denn „Dark Shadow“ hat mir geschrieben:

 Hallo Mikel Na, alles in Sheba soweit?

Ich habe den Eindruck, daß die Verantwortlichen bei Amiga Inc. nicht so recht wissen, wie sie die zukünftige Amiga-Technologie gestalten sollen. Mit bis heute noch unbekannten Hardware-Teilen und einen dazugekauften Betriebssystem (QNX) will man bei Amiga Inc. den Amiga zu neuem Leben erwecken. Leider ist dieser NG-Amiga nicht kompatibel mit den heutigen Amigas und dies würde bedeuten, daß man seinen alten Rechner nicht mit dieser neuen Technologie aufrüsten kann und von seiner gewohnten Arbeitsumgebung (Amiga-OS) Abschied nehmen muß. Ein solcher NG-Amiga würde meiner Meinung nach auch langfristig gesehen keine Zukunft haben, da man ihn schlecht, wenn überhaupt, mit einer neuen zukünftigen Technologie aufrüsten kann. Dadurch ist man wieder gezwungen sich einen neuen Rechner zu kaufen. Dieses Prinzip ist bei Konsolen heutzutage gängig und sicherlich dort auch erfolgreich, aber ein Amiga ist doch keine Konsole.

Ich sehe die Zukunft im PowerPC-Chip, denn die heutigen Amiga-Systeme lassen sich ohne größere Anstrengungen damit aufrüsten und auch in Zukunft werden bestehende Systeme mit den aktuellen Chips weitestgehend kompatibel sein. Mit den weltweit vorhandenen Classic-Amigas wäre eine große Basis vorhanden, auf die es sich aufbauen ließe. Besonders die Mehrprozessortechnologie...





nik in High-End-Amigas wäre in diesem Zusammenhang sicherlich interessant. Doch diese Ideen sind relativ nutzlos, wenn Amiga Inc. in eine ganz andere Richtung lenkt.

Also, laßt uns hoffen und beten, daß die Zukunft der nächsten Amiga-Generation endlich etwas deutlicher wird und nicht mehr zu verschwommen wirkt.

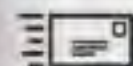
„Dark Shadow“



Also ich glaube, Amiga Inc. weiß genau, was sie tun. Selbst ein PowerPC-Amiga mit 68k-Emu könnte

nicht 100%ig zum „Classic“ kompatibel sein, es sei denn, man baut AGA-Kompatibilität ein. Tut man das nicht, fällt die Hälfte der Amiga-User weg, nämlich Spieler und Demo-Fans (die brauchen nach wie vor AGA) und das neue Gerät würde sich nicht durchsetzen. Richtig kompatibel kriegt man das nie hin, es sei denn, man baut immer noch die alten Teile mit ein, und das wird zu teuer. Somit haben sie sich gegen etwas entschieden, was zum bisherigen Amiga kompatibel ist, denn die wollen ein neues System, das ALLE nutzen können, nicht nur die bisherigen Amiga-User. Wie kommst Du darauf, das man den neuen Amiga nicht aufrüsten kann? Das wird man sicher können. Wichtig ist, daß der zukünftige Amiga wieder EINE Plattform ist und nicht aus so vielen unterschiedlichen Konfigurationsmöglichkeiten besteht, daß Software-Entwickler verzweifeln. QNX hat den Vorteil, das man alle Source-Codes davon besitzt, was beim alten AmigaOS leider keineswegs der Fall ist! Deshalb ist es auch so schwer, es weiterzuentwickeln. Warum man allerdings für den NG-Amiga nicht den PPC verwenden sollte, wüßte ich auch nicht. Insgesamt jedoch scheint Amiga, Inc. sich das alles gut überlegt zu haben - andererseits könnte es aber auch alles nur Zufall sein...

Der nächste Brief erreichte mich von der Hammer Amiga User Group aus Hamm.



Hallo Miezekatze,

Es freut uns zu sehen, daß sich auf dem Sektor der Amiga-Zeitschriften endlich mal etwas positives tut. Die Aufmachung und Gliederung des Heftes ist einfach und übersichtlich, so daß nicht nur Profis, sondern auch Neueinsteiger ein breites Spektrum an wertvollen Informationen finden. Eure Berichte

kommen ohne viel Gerede einfach auf den Punkt, um den es geht - nicht wie bei anderen, die nach dem Motto vorzugehen scheinen: Hauptsache das Heft ist voll, was fehlt, gleichen wir mit einer CD aus. Auch gut, das ihr die A500-User nicht vergesst, das es noch viele gibt, merken wir immer wieder. Wir von der Hammer Amiga User Group haben Euer Heft in unserer letzten AG an einer Schule vorgestellt - die Resonanz war sehr positiv.

In letzter Zeit drängte sich einem ja oft der Eindruck auf, daß der deutsche Amiga-User für blöd verkauft wird - super, das ihr damit Schluß macht. Unser Club hat etwa 120 Mitglieder. An Hammer Schulen bieten wir Arbeitsgemeinschaften aus den Bereichen Textverarbeitung, Video & Animation, Sound und Demos sowie Internet-Kurse an, auch Einführungen für Neueinsteiger sind dabei. Als Arbeitsgeräte verwenden wir Standard-A500 und A1200, es nehmen zur Zeit etwa 75 Personen teil, die Kurse sind immer gut besucht. An einer Schule haben wir eine eigene Amiga-Werkstatt, welche nun Teil unseres neu eröffneten Amiga-Geschäfts wird. Das erstmal zu uns. Wer mehr wissen will, wendet sich an: Hammer Amiga User Group, Helmut-Michael Kandler, An der Mattenbecke 10, 59065 Hamm. Wir wünschen Euch weiterhin viel Erfolg mit der Amiga Fever, und das wichtigste von allem: Bleibt Eurer Linie treu. Gemeint ist damit: Laßt Euch nicht von irgendwelchen Firmen kaufen wie ein anderes Magazin.

Mit freundlichem Gruß,  
Helmut-Michael Kandler



Das war ja wohl der Hammer. Ihr kniet Euch ja richtig rein, das kenn' ich sonst nur von den Redakteuren der Amiga Fever! Dieser Brief ist ein schöner Kontrast zu dem Brief von Carsten aus Bautzen in der letzten Ausgabe. Es wird eben doch immer weitergehen, irgendwie. Nur nicht von selbst, es muß auch Leute geben, die das in die Hand nehmen. Das mit dem nicht kaufen lassen geht klar, das kann ich Dir versprechen. Leider gibt's da aber auch den finanziellen Aspekt, ohne Anzeigenkunden sieht's düster aus. Und selbst wenn man welche hat, manche „vergessen“ dann noch zu zahlen (hallo Conny). Deswegen hoffe ich, daß wir Eure gesamten 120 Mitglieder und

noch einige mehr schon bald als unsere Abonnenten begrüßen dürfen - damit unterstützt ihr uns optimal. Übrigens, die Idee mit dem Vorstellen des Heftes ist super und ich empfehle sie hiermit zur Nachahmung!

Ok, kommen wir nun zum letzten Brief für heute, er kommt von Tube aus Hannover:



Hallihalllöchen!

Was ist das, fragte ich mich? Eine neue Amiga-Zeitschrift? Das gibt's doch nicht, klasse. Und nach dem durchblättern war ich total begeistert. Aber könntet ihr nicht Geld sparen, in dem nicht alle Seiten farbig sind? Leserbrief- oder Workshopseiten gingen doch auch in s/w. Und dann habe ich noch eine andere Frage: Wie sieht's mit kostenlosen Kleinanzeigen aus? Ok, das war's erstmal wieder von mir, macht weiter so, Beginner's Corner, Interviews, Spielseiten - sehr gut, mehr davon.

Tube



Miau, danke für's Lob. Wenn wir 2-4 Seiten in s/w bringen würden, würden wir nicht nur unser „Werbe-Versprechen“ nicht einhalten, es wäre auch im Druck aufwendiger (Maschinen umstellen etc.), wodurch die Ersparnis wieder aufgefressen würde. Kostenlose Kleinanzeigen werden demnächst wahrscheinlich kommen, mal sehen wie wir das platzmäßig unterkriegen. Beginner's Corner, Interviews und Games wird's natürlich weiterhin geben - mehr (pro Ausgabe) aber nicht, denn bei dem heutigen Anspruchsdenken gibt es leider immer wieder Leute, die das Heft nicht wollen, wenn sie nicht alles, aber auch wirklich alles darin interessiert. Deshalb müssen die Redakteure hier auch immer für ein gut ausgewogenes Gleichgewicht zwischen Anwender- und Spielerteil sorgen und ich denke, daß das auch immer gut gelingt - ALLEN Recht machen kann man es leider nicht. Tja, und nun sind wir am Ende meiner diesmonatigen Corner angelangt. Ich freu' mich auf Eure weiteren Briefe, und wenn ihr etwas besonderes in der Amiga-Welt erlebt, dann denkt dran, es mir auch gleich zu schreiben. Bis bald und miau, Euer

Mike Rohsott N-Kater





## Amiga-Stützpunkte







**1 AM Computer-Team**  
Gartenstraße 54  
47167 Duisburg-Neumühl  
TEL.: 0203/510995  
FAX: 0203/512380  
www.amiga-team.de

**2 AmiPoint**  
Kampstraße 71  
47166 Duisburg  
TEL.: 0203/476890  
FAX: 0203/477782  
info@amipoint.de  
www.amipoint.de

**3 AmiQuipment**  
Hauptstraße 81  
76448 Durmersheim  
amiquipment@t-online.de  
TEL.: 07245/6907  
FAX: 07245/6907

**4 Black & White**  
Burckhard Schmidt  
Halmerweg 31  
28237 Bremen  
TEL.: 0421/6160712  
FAX: 0421/6160712

Bestell-Annahme:

Montag - Freitag 18.00 bis 20.00 Uhr, sowie  
Samstags 10.00 bis 13.00 und 14.00 bis 16.00

**5 Computer Shop Ulbrich**  
Paul-Robeson-Straße 18  
10439 Berlin  
TEL.: 030/4451170  
FAX: 030/44650726

**6 COOL BITS**  
Follerstraße 99  
50676 Köln  
TEL.: 0221/9418027  
FAX: 0221/9418029  
Martin@coolbits.de  
www.coolbits.de

**7 DreiEinHalb Computer**  
Wendenstraße 45  
38100 Braunschweig  
TEL.: 0531/13624  
FAX: 0531/45224  
www.dreieinhalb.de

**8 Eternity Hard & Software**  
Rosmarstrasse 37  
50226 Frechen  
eternity.amiga-software.com  
TEL.: 02234/272300  
FAX: 02234/271472  
Mailbox /27 18 15

**9 Grothe's Gameshop**  
Leipziger Chausee 147  
06112 Halle-Bruckdorf  
TEL.: 0345/5801800  
FAX: 0345/5801801

**10 JAM! Computer and more**  
Wehlener Straße 9  
01279 Dresden  
TEL.: 0351/3102511  
FAX: 0351/3102511

**11 Osamatic System GmbH**  
Schillerstraße 68  
02763 Zittau  
TEL.: 03583/57320  
FAX: 03583/573223

**12 Pernat Hard & Software**  
(Laden & Versand)  
Schillerstraße 24  
72810 Gomaringen  
pernat@t-online.de  
TEL.: 07072/8510  
FAX: 07072/8511  
http://home.t-online.de/home/pernat/homepage.html  
Ihr Amiga-Händler im Süden Deutschlands!

**13 Point Design Soft & Sales**  
Jürgen Strober  
Muchargasse 35/1/4  
A-8010 Graz - Österreich  
office@pointdesign.com  
TEL.: 0043-316684809  
FAX: 0043-316684839  
www.pointdesign.com  
Alles rund um den Amiga, Versand, Ladenlokal  
Aktuelle Amiga-Produkte auf 100m² zum Anfassen  
Mo.-Fr. 10:00-19:00, Sa. 10:00-14:00  
http://www.pointdesign.com, office@pointdesign.com

## IRGENDWO DA DRAUSSEN SIND NOCH VIEL MEHR KLEINE LÄDEN...

Wir wollen sie nicht nur selbst kennenlernen, sondern sie auch anderen näher bringen. Deshalb haben wir diese Liste eingerichtet. Im Gegensatz zu anderen, ähnlichen Listen unterstreicht der günstige Preis die gute Absicht: 50DM im Monat kostet der einfache Eintrag.  
Auch Clubs sind willkommen.

Wer keinen Laden hat, aber einen kennt, den kaum einer kennt, der sollte ihn darauf aufmerksam machen, dass es diese Listen gibt. Am besten ihr mailt, schreibt oder faxt uns die Telefonnummer (zur Not reicht auch der Name) durch!

PROTOVISION-Verlag

Niersstr.1

40547 Düsseldorf

Fax: 05751/15 0 18

email: kontakt@amigafever.com

oder direkt per Telefon: Jakob Voos, 0211/5571666

## PROGRAMMIERER UND GRAFIKER GESUCHT!

Es werden momentan von verschiedenen Firmen für völlig unterschiedliche Projekte Programmierer und Amiga-Grafiker gesucht. Wir vermitteln sie gerne weiter, es gibt viele Nebenjobs aber auch einige Festanstellungen zu vergeben. Wenn Sie also ein etwas erfahrenerer Programmierer oder Grafiker sind, melden sie sich bei oben genannter Adresse!





## Vorschau

Und in der nächsten Amiga  
Fever finden Sie...



Die Prelude Soundkarte

**Schwerpunkt Musik & Sound** mit dem Amiga: Die „Paula“ - so heißt der Soundchip des Amigas, der seit 1985 unverändert blieb. Inzwischen gibt es verschiedene Soundkarten für

Ihren Amiga - wir beleuchten die wichtigsten, preiswertesten, besten - z.B. die neue **Melody 1200**, und die wichtigste Musik-Software zum Amiga!

Ein **brandheißes Interview** erwartet Sie ebenfalls... um was es geht, können wir leider noch nicht verraten, nur so viel: Vielleicht sind wir der Zukunft bald schon einen Schritt näher... Mehr erfahren Sie in der nächsten Amiga Fever!

Außerdem gibt's den zweiten Teil unseres **Workshops CD's brennen mit dem**



**Amiga** - alles, was Sie wissen müssen, um die Glitzerscheiben mit Ihrem Amiga zu brennen!



Napalm: The Crimson Crises

**Desweiteren** wird's natürlich wieder einen Spielteil geben... vielleicht ist der lang ersehnte Knüller **Napalm** ja dann schon erhältlich?

Die Amiga Fever 03/99 erscheint am 24.03.1999

## Impressum

Chefredakteur: Malte Mundt (verantwortlich für den redaktionellen Teil)

stellv. Chefredakteur: Jakob Voos

Redaktion: Markus Holler, Falk Lüke, Torsten Müller, Manuel Mundt, Dennis Paule, Mike Rohsoft, Ingo Schütte, Felix Schwarz, Falk Wenemann

freie Mitarbeiter: Andreas Brandmair, Cord Hagen

Layout: Jakob Voos

Titelbild: Stefan Kluge

grafische Gestaltung: Thomas Claus

Einsendungen: Eingesandte Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein, eventuelle Rechtsansprüche müssen angegeben werden. Sollten sie anderen zur Veröffentlichung angeboten worden sein, muß dies ebenfalls angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser seine Zustimmung zur Veröffentlichung in den Publikationen der Protopvision Verlags-KG. Honorare nach Vereinbarung. Keine Haftung für unverlangt eingesandte Manuskripte.

Anzeigenleitung: Jakob Voos, Malte Mundt (verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen)

Anzeigenverkauf: Jakob Voos, Malte Mundt

Erscheinungsweise: monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Druck: Druckhaus Locher GmbH, Raderberger Str. 216-224, 50968 Köln

Vertrieb: Verlagsberatung Frank Schönbömer

Urheberrecht: Alle in der Amiga Fever erschie-

nenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion, gleich welcher Art, inklusive Veröffentlichung im Internet, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Warenzeichen: Diese Zeitschrift steht weder direkt noch indirekt mit den Unternehmen Amiga International, Inc. oder Amiga, Inc. in Zusammenhang. Das Copyright des Warenzeichens „Amiga“ liegt bei Gateway, Inc.

Haftung: Für den Fall, daß in der Amiga Fever unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen oder Programmen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

(c) 1999 PROTOVISION Verlags-KG

Verlagsleitung: Malte Mundt, Jakob Voos

Anschrift Redaktion und Verlag:

PROTOVISION Verlags-KG

Redaktion Amiga Fever

Steinberger Str. 34

31737 Rinteln

Tel. 05751 / 917050

Fax. 05751 / 15 0 18

E-Mail: kontakt@amigafever.com

Internet: http://www.amigafever.com

## Inserentenverzeichnis

Aktion Fischotterschutz e.V.	21
Amipoint	27
Black & White	25
Bühler Elektronik	41
Cool Bits	40
CSW-Verlag	49
Data House	49
Gräf Hard & Software	53
Haage & Partner	19
Individual Computers	7
Invictus-Team	68
KDH Datentechnik	32-33
Pernat Hard & Software	6
Roemer Computer	31
Verkosoft	22

## Amiga-Stützpunkte

AM-Computer-Team  
Amipoint  
Amiquipment  
Black & White  
Computer-Shop Ulbrich  
Cool Bits  
DreiEinHalb Computer  
Eternity Hard & Software  
Grothe's Gameshop  
JAM! Computer and more  
Osamatic System GmbH  
Pernat Hard & Software  
Point Design



# NEU!

Fragt im Zeitschriftenhandel



und in Amigaläden nach der

# AMIGA *Fever*

Die **ultimate** Amiga-Zeitschrift.



Endlich ist sie da. Die ultimate Amiga-Zeitschrift für *alle* Amiga-User: Spieler wie Demofreaks, aber auch professionelle Anwender. Wir sind immer am (Boing-)Ball, wenn es etwas Neues gibt, mit besten Verbindungen zu Entwicklern und Herstellern. Deshalb: laßt Euch anstecken vom Amiga Fever. Denn davon hängt die Zukunft des Amiga ab.



## WEITERE MERKMALE DER AMIGA-FEVER

- komplett in Farbe
- aufwendiges Layout
- keine unrealistischen "mindestens 90%-Wertungen"
- direkter Kontakt mit den Machern und Denkern, die hinter einem Projekt stehen
- Pro Ausgabe nur 7,80DM!
- kein "Pseudo-Enthusiasmus" - Wir stellen die Lage weder besser, noch schlechter dar, als sie wirklich ist.



### Rubriken und Themen:

- Interviews
- Reviews / Previews
- Anwender-Workshops
- News aus aller Welt
- Internet. WebFever
- Hardware-Kurse
- Longplays
- Kult-Corner
- alles über PPC
- Hintergrundberichte
- Leserforum
- Diskussionsforum
- Beginner's Corner
- Scene Inside
- und vieles, vieles mehr!

**PROTOVISION-Verlag**  
Steinberger Str. 34  
31737 Rinteln

Tel.: 05751/917050  
FAX: 05751/15018  
email: kontakt@amigafever.com  
http://www.amigafever.com

Tel.: 05751/917050  
FAX: 05751/15018

## Amiga Fever Abo-Coupon

**PROTOVISION-Verlag**  
Steinberger Str. 34  
31737 Rinteln

Zahlen möchte ich...

- ☐ ...bequem per Bankeinzug  
☐ ...per Rechnung

Ich will ein...

- ☐ ...Jahres-Abo (12x Amiga Fever für 84,90 / Ausland 108,90)  
☐ ...Schnupper-Abo (4x Amiga Fever für 34,90 / Ausland 39,90)

Das Porto übernehmen in jedem Fall wir für Euch!

Kontonummer: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Meine Adresse: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

Gewetzliche Garantie: Die Bestellung kann innerhalb von 10 Tagen widerrufen werden bei: PROTOVISION-Verlag, Steinberger Str.34, 31737 Rinteln. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ein Abonnement verlängert sich um ein Jahr, sofern nicht 3 Monate (Jahresabo) bzw. 1 Monat (Schnupperabo) vor Ablauf der Abonnements-Dauer gekündigt wird.

1. Unterschrift/Datum: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

2. Unterschrift/Datum: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_





## onEscapee - das Action-Adventure

### Game-Features:

- handgepixelte Grafiken und Animationen, gerenderte Elemente für komplexere Objekte
- grafische Effekte, z.B. Regen, sich bewegende Lichtkegel, Wasserspiegelungen, Lichtreflektionen unter Wasser, jede Menge Hintergrund- und Fullscreen-Animationen
- knifflige Denkspiel-Einlagen
- eine Unzahl von Feinden mit unterschiedlicher Intelligenz
- der Held ist in mehr als 1100 Stufen animiert und ist fast doppelt so groß wie z.B. die Spielfigur von „Flashback“!
- digitalisierte Musik im gesamten Spiel
- Songs inklusive Gesang!
- tolles Intro, 5 Minuten lang
- das Game läßt sich mit Joystick, Tastatur oder Gamepad steuern
- Spielstand jederzeit abspeicherbar
- Textelemente natürlich auch auf deutsch

### erhältlich bei:

**Data House**  
Weimarer Weg 7a  
34314 Espenau  
Tel.: 05673/925010  
FAX: 05673/925099

# ONEESCAPEE